HECHA EN ARGENTINA

XTREME



LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

SEPTIEMBRE 1999 • $6.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 23



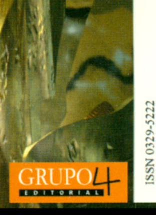
EN EL CD DE ESTE MES:
Los demos de Shadow Man, Freespace 2, GP 500, Revenant, System Shock 2 y muchos más!

El preview y un video exclusivo del nuevo juego de Westwood Studios!

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

20 REVIEWS IMPERDIBLES

Sega Rally 2, Darkstone, Fly!, Tarzan, Hidden & Dangerous, Jagged Alliance 2, Castrol Honda Superbikes 2000 y más!





EN ESTE NUMERO LA SEGUNDA PARTE DE LA GUIA DE STAR WARS EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA

6306 1300 6 / 63002 502 6



XTREME + i FIVE (WEB CAM)

AIMS | **SINTONIZADOR DE TV**

Pentium 90 o sup./16MB RAM/WIN95-98

24 CUOTAS DE $19,61/PTF $470,64/LISTA $332

XTREME:(PRECIO UNITARIO $165)
PARA MIRAR TV MIENTRAS TRABAJAS
Captura video (formato MS AVI)/captura cuadros de imágenes/sintonizador de radio FM/entrada super video/entrada para video/incluye soft...

i FIVE: (PRECIO UNITARIO $179)
LA CAMARA MAS RAPIDA DEL MERCADO
Captura imágenes y videoclips/conexión USB/lente de enfoque variable/para videoconferencias/micrófono incorporado...

AHORRATE $45

Video Highway Xtreme 98

WaveTop

RadioTrack!

Convierta su computador en un radio FM de alta calidad

¡Cambie su actitud hacia los @ computadores!

63002 430 6

$ 39

RADIO TRACK

AIMS | **SINTONIZADOR DE FM**

386 o sup./2MB RAM/WIN3.1-95-98

10 CUOTAS DE $4,58/PTF $45,75/LISTA $43

CONVERTI TU PC EN UNA POTENTE RADIO

99 estaciones programables/explorador automático control de volúmen/temporizador para encender y apagar/antena de FM y soft incluidos...

60039 100 6

$ 609

REGRABADORA DE CD

MITSUBISHI/VERBATIM

Sist. WIN95-98/IDE/

24 CUOTAS DE $39,99/PTF $959,72/LISTA $677

MAYOR CAPACIDAD PARA TU PC

20x de lectora/4x grabadora/4x regrabadora/interna/IDE/soft de instalación incluido/1 CD regrabable y un CD grabable de regalo...

Verbatim CD-R 74 min 650 MB

Verbatim CD-RW 650 MB

T.E.A.: 10 CUOTAS 12,05% + IVA / 15 CUOTAS 25,03% + IVA / 20 CUOTAS 30,78% + IVA / 24 CUOTAS 35,23% + IVA
T.E.M.: 10 CUOTAS 0,94% + IVA / 15 CUOTAS 1,84% + IVA / 20 CUOTAS 2,21% + IVA / 24 CUOTAS 2,48% + IVA


60037 100 6
$ 170
PARLANTE MULTIMEDIA
EDIFIER
100% ANTIMAGNETICO
15 CUOTAS DE $14,96/PTF $224,44/LISTA $189
POTENCIA EL SONIDO DE TU PC
Caja de madera/100% antimagnético/con amplificador interno/240W PMPO/2 entradas estéreo/amplificador de graves/220V/en color negro, verde, blanco y marrón...
62502 425 6
$ 69
VOLANTE CON PEDALES
PER 4 MER
DOS / WINDOWS 95-98
10 CUOTAS DE $8,19/PTF $81,93/LISTA $77
SENTI LA VELOCIDAD
Volante 100 grados de rotación/incluye pedal profesional de carrera/6 botones programables...
MUSIMUNDO

XTREME PC

AÑO 2 • NUMERO 23

Westwood Studios acaba de lanzar en los Estados Unidos el esperadísimo Tiberian Sun. Xtreme PC tuvo en sus manos la versión final días antes de su salida, y les preparó este informe especial en el que se enterarán las razones por las que este nuevo Command & Conquer podría convertirse en el mejor juego estratégico de la historia.

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

NOTA DEL EDITOR

A un mes de comenzar nuestro tercer año junto a ustedes, y mirando hacia atrás no podemos creer lo que logramos en tan poco tiempo. Sin lugar a dudas, la revista sufrió cientos de pequeñas mutaciones, pero creemos, todas para mejor. Hace tan sólo un par de meses estrenamos un nuevo diseño y en esta edición incluimos nuestro quinto CD. Todo un esfuerzo que se ve recompensado día a día por la inmensa cantidad de Xtrememaníacos que nos manifiestan su apoyo mes a mes.

Y es que en todo esto hay un pequeño secreto: Cada uno de los integrantes de la redacción comparte la misma pasión que cualquiera de nuestros lectores: los juegos. Y eso es algo que no se puede comprar, ni disimular. Let the games begin!

En este número nuestro estratega Diego Bournot se internó en los campos de batalla de los Nod y los GDI para brindarles todos los detalles sobre uno de los juegos más esperados de los ultimos años: Command & Conquer: Tiberian Sun. Además, entre otros, analisis de Hidden & Dangerous, un juego de acción en la Segunda Guerra como hace rato que no se ve, y poseedor de un modo multiplayer atrapante como pocos, que se encargó de congestionar la red de la editorial durante todo el mes.

Como siempre los invito a que nos acompañen con todo el material que les preparamos para este número, ¡y nos encontramos dentro de 30 días!



PAGINA 66

Fly!

FLY! demuestra que para lograr un simulador de alto vuelo, no hay porque superar la envergadura de un jet ejecutivo.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

SEPTIEMBRE 1999

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Rodrigo Peláez, Juan Pablo Gariglio, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Diego Rivas, Diego Bournot

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Black Isle nunca descansa

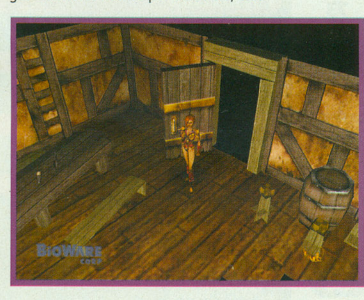
Faltando ya muy poco tiempo para que la última producción de los creadores de Baldur´s Gate (Planetscape Torment) salga a la venta, la gente de esta compañía anunció que junto con BioWare (creadores del "engine" de Baldur´s Gate), están trabajando en un nuevo RPG, que estará basado en el universo de Advanced Dungeons & Dragons.

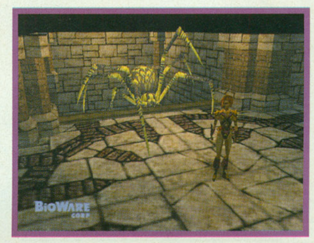
El nombre de este nuevo título será Neverwinter Nights y a diferencia de los juegos anteriores hechos por Black Isle, este será completamente en 3D, otra de las características más importantes que tendrá este juego es que al parecer se tratará de un juego "On-Line", únicamente para jugar en modo "Multiplayer" al mejor estilo Ultima Online, Everquest, etc.

De acuerdo a algunos de los detalles que se dieron a conocer, este juego se verá como una especie de Baldur´s Gate y sus gráficos tendrán un estilo muy similar a los del último lanzamiento de Delphine Software (Darkstone).

Si bien todavía no está confirmado, parece que existirá la posibilidad de que en el juego participen los que en los juegos de rol tradicionales se conocen como "Dungeon Masters" y además de estar a cargo de verificar que todo se desarrolle normalmente, tendrán la habilidad de modificar a voluntad, el mundo en el que transcurre la aventura.

Por ahora esto es todo lo que sabemos acerca de este prometedor proyecto, pero es más que seguro que los vamos a tener al tanto de cualquier novedad que surja al







Más cancelaciones de último momento

Esta vez el desafortunado título al que le ha tocado pasar a las listas de los que nunca veremos pertenece a la compañía Eidos y lo más irónico del caso es que su nombre terminó siendo una especie de presagio de lo que sería su destino final.

Este juego se llamaba Confirmed Kill y supuestamente iba a ser un simulador de combate aéreo ambientado en la segunda guerra mundial, que únicamente podría jugarse "On-Line", o sea por Internet.

Además de estar preparado para que participen una gran cantidad de jugadores, parece ser que Confirmed Kill nos hubiese permitido hacer cosas tales como recrear misiones históricas sucedidas durante esta guerra, entre otras cosas.

Este es el segundo juego de este estilo cancelado por Eidos en menos de dos años (el primero fue Flying Nightmares 2) y según se ve, el poco interés que la gente está demostrando por este tipo de simuladores fue una de las principales razones por la que decidieron darlo por terminado.

De todas formas, hay rumores que indican que Eidos, pronto estará enviando este proyecto a otros equipos de desarrollo, así que es posible que en el futuro volvamos a tener noticias de este juego.

Un nuevo Colin McRae se prepara para largar

La compañía Codemasters anunció hace muy poco tiempo que en los primeros meses del año que viene sacarán a la venta la segunda parte de uno de sus más grandes éxitos de esta temporada.

Colin McRae Rally aparentemente tendrá un nivel de detalle y realismo realmente sorprendente y a decir verdad, lo que se ve en las primeras imágenes es muy prometedor y si el resto del juego resulta ser tan bueno como aparenta, entonces es seguro que estaremos ante un título de esos que hay que tener sí o sí.







Infogrames exprimirá un poco más la licencia del Test Drive

A pesar de que los últimos títulos de esta serie fueron un poco flojos y en líneas generales no sobresalieron demasiado, la compañía Infogrames anunció que están trabajando en un nuevo título de la que alguna vez fue la serie más exitosa dentro del género de los juegos de autos.

El nombre de este nuevo título será Test Drive Cycles y en este caso los autos serán reemplazados por motos, cosa que sin duda puede despertar el interés de los miles de fanáticos del género.

Como principal novedad, parece ser que este juego utilizará un nuevo "engine 3D", que combinará una nueva tecnología recientemente desarrollada por Infogrames con algunas herramientas empleadas en el desarrollo de otros juegos, como por ejemplo: Slave Zero.

Test Drive Cycles nos ofrecerá la posibilidad de seleccionar más de 30 motos, que serán reproducciones fieles de los modelos actuales y además dispondremos de una gran cantidad de accesorios y mejoras, todo esto con los nombres originales licenciados por los respectivos fabricantes.

Se espera que la versión final de este juego estará lista para los primeros meses del próximo año, para que todos aquellos fanáticos motoqueros lo vayan anotando en su agenda.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Warcraft 2 Battle.net Edition

Este será el nombre que tendrá la nueva versión de Warcraft 2, que estará disponible a fines de este mes y que como principal mejora, ofrecerá la posibilidad de jugar a través de Internet.

Por otro lado, además del juego original, esta recopilación también incluirá la expansión, con más de 100 misiones para uno o varios jugadores y además ofrecerá acceso a Battle Net, uno de los servicios para juegos "On-Line" más grandes del mundo.

Más novedades dentro de Blizzard

Mientras la gente de Blizzard se prepara para lo que será el lanzamiento de Diablo 2, ya hay rumores de que el próximo proyecto de esta compañía será nada más ni nada menos que un nuevo título de la serie Warcraft.

Aunque todavía no se sabe a ciencia cierta cómo será (en el caso de que efectivamente se trate de un Warcraft), lo que sí ha sido confirmado por Blizzard es que los anuncios acerca de su nuevo proyecto serán hechos en la exposición llamada "London's European Computer Trade Show", que como su nombre lo indica se llevará a cabo en la ciudad de Londres en estos momentos.

Los Dukes de Hazzard se mudan de garaje

Lo que parecía ser una nueva víctima de la fiebre de las cancelaciones de último momento logró zafar por un pelo, porque la compañía Sinister Games finalmente se hará cargo de continuar con el proyecto hasta terminarlo.

Este título, originalmente estaba siendo desarrollado por la gente de SouthPeak Interactive y se quedó estancado cuando la división que estaba a cargo de la parte de animación y de la parte técnica, dejó de funcionar.

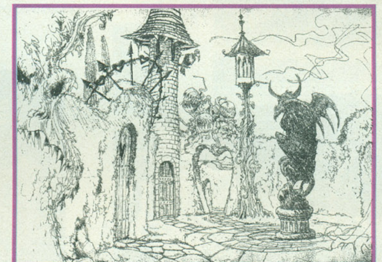
Ahora, sus nuevos encargados usarán una tecnología licenciada por los creadores de Rollcage y si todo sigue de acuerdo a lo planeado, veremos al General Lee por estos caminos alrededor de fin de año en su versión para Playstation, mientras que la versión para PC estará disponible para principios del 2000.

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Hidden & Dangerous	Take 2 Int. / Tele Opción	Estratégicos	-
2	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	7
3	Darkstone	Delphine Soft. / Take 2 Int.	Aventuras / RPG	-
4	Kingpin	Xatrix / Interplay	Acción / Arcades	4
5	Fly!	T. Reality / G.O.D / Edusoft	Simuladores	-
6	Jagged Alliance 2	Sirtech	Estratégicos	-
7	Sega Rally 2	Sega	Acción / Arcades	-
8	Roland Garros '99	Friendware / Centro Mail	Deportes	-
9	Need for Speed: HS	EA / Microbyte	Acción / Arcades	9
10	Tarzan	Disney Interactive	Acción / Arcades	-

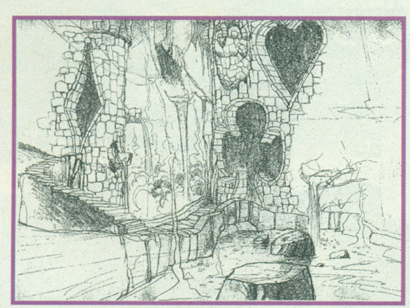
Alicia en el país de las pesadillas

Hace algunos días atrás, la gente de Electronic Arts confirmó lo que anunciaban algunos rumores acerca de un nuevo arcade 3D, que estaría ambientado en algo parecido al mundo de Alicia en el país de las maravillas.



A diferencia del conocido largometraje de Disney, en donde todo era hermoso y alegre (aunque un tanto bizarro), aquí estaremos en un país de las maravillas "maligno" en donde todo lo que nos rodea es diabólico y siniestro y lo más interesante de todo es que parece ser que nuestro personaje (Alicia) será la menos santa de todos.

Uno de los responsables de este extraño proyecto será nada menos que American McGee, uno de los más conocidos y respetados diseñadores de niveles de id Software, así que por lo menos por ese lado la calidad ya está garantizada y de acuerdo con los planes de Electronic Arts, el juego final, que por ahora se lo conoce con el nombre de American McGee´s Alice, verá la luz recién para mediados del 2000.



Por ahora, todo lo que se puede ver de este proyecto son algunos bocetos de los escenarios, pero en cuanto haya más novedades seguramente lo tendremos de nuevo en nuestras páginas.

FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	Janes / EA	Primavera 99
Age of Empires II	Microsoft	Primavera 99
Allegiance	Microsoft	Otoño 00
Anachronox	Eidos	Primavera 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Primavera 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Primavera 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Primavera 99
Battlezone 2	Pandemic Studios	Fines del 99
Beneath	Activision	Primavera 99
Black & White	Lion Head	Primavera 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Primavera 99
Chessmaster 7000	Mindscape	Primavera 99
Civilization III	Firaxis/Hasbro	Primavera 00
Comanche 4	Novalogic	Verano 00
Creatures 4	Mindscape	Verano 00
Creatures Adventures	Mindscape	Verano 00
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Primavera 99
Dark Reign 2	Activision	Primavera 99
Deus Ex	Ion Storm	Otoño 00
Diablo II	Blizzard	Primavera 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	???
Earthworm Jim 3	Interplay	Primavera 99
Expert Pool	Psygnosis	Primavera 99
Extreme Warfare	Red Orb	Primavera 99
Fighter Duel 2	Ocean	Primavera 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Primavera 99
Final Countdown	Impact	Primavera 99
Flanker 2.0	SSI	Primavera 99
Fly Simulator 2000	Microsoft	Primavera 99
Force Commander	LucasArts	Primavera 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Primavera 99
Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	Primavera 00
Gabriel Knight 3	Sierra	Primavera 99
Giants	Interplay	Primavera 99
Harpoon 4	SSI	Primavera 99
Homeworld	Sierra	Primavera 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Primavera 99
Interstate '82	Activision	Primavera 99
Knockout Kings	EA Sports	Primavera 99
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Primavera 99
Messiah	Shiny/Interplay	Primavera 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Primavera 99
Nox	Westwood	Verano 00
Omikron	Eidos Interactive	Primavera 99
Oni	Bungie	Verano 00
Panzer Elite	Psygnosis	Primavera 99
Phantom Ace	Virgin	Primavera 99
Prey	Apogee/3D Realms	Primavera 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Primavera 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Primavera 99
Rally Masters	Digital Illusions / Gremlin	Primavera 99
Rayman 2	Ubi Soft	Primavera 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Primavera 99
Revenant	Eidos Interactive	Primavera 99
Revolution	Fenris Wolf/GT	Primavera 99
Screamer 3	Virgin	Primavera 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Primavera 99
Seven Kingdoms II	Interactive Magic	Primavera 99
Shogun: Total War	EA	Primavera 99
Skies	SegaSoft	Primavera 99
Slave Zero	Accolade	Primavera 99
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Primavera 99
Soldier of Fortune	Activision	Primavera 99
StarCon	Accolade	Primavera 99
Starship Troopers	MicroProse	Primavera 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Primavera 99
Swords & Sorcery	Westwood	Primavera 99
Tachyon	Novalogic	Verano 00
Team Fortress II	Valve/Sierra	Primavera 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Primavera 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Primavera 99
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 00
Warlords Prophecy SSG	SSI / Red Orb	Primavera 99
Werewolf	ASC Games	Verano 00
Wheel of Time	GT / Legend	Primavera 99
Wild, Wild West	SouthPeak	Verano 00
Wings of Destiny	Psygnosis	Primavera 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Primavera 99
X-Com Alliance	Microprose	Primavera 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

Novedad

el mejor software original

101 Airborne

El éxito del desembarco de Normandía depende de vos. Más de 180 misiones diferentes en 238 mapas que recrean la Normandía de 1944.

Escogé los 18 hombres apropiados para cada misión entre los 48 soldados americanos, cada uno con sus propias características, parámetros de combate y hasta sus propias voces.

Tomá decisiones sobre el material y el armamento que llevarán en la campaña. Tu objetivo es sembrar la confusión tras las líneas enemigas.

Potente motor de inteligencia artificial, gracias al cual cada una de las acciones, tanto de los personajes involucrados como las tuyas propias, tienen sus consecuencias, igual que en la realidad, por lo que cada partida es única e irrepetible.


La operación militar está en marcha



180 misiones diferentes en 238 mapas



Seleccioná el armamento



POR SÓLO **$ 30**

pc cd rom

Ya a la venta



Grand Touring

Competí en las carreras más emocionantes con 10 coches y 22 circuitos diferentes.

En Grand Touring cada uno de los rivales es diferente gracias a su propia Inteligencia Artificial y parámetros de pilotaje.

Diferentes cámaras, totalmente ajustables, nos permitirán seguir las carreras que disputemos con todo detalle.

Modo simulación donde deberás hacer los reglajes de tu vehículo: elegí el tipo de neumáticos que llevarás en cada carrera, la relación de los cambios, la dureza de los amortiguadores y lanzáte a toda velocidad a la victoria.

Modo Arcade con 3 niveles progresivos de dificultad.

2 tipos de competiciones diferentes, monomarca y multiclase.

4 tipos de coches, de serie, deportivos, sport prototipos clase 2 y sport prototipos clase 1.


10 coches



22 circuitos

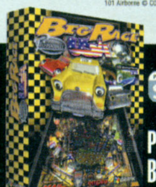

Oponentes inteligentes

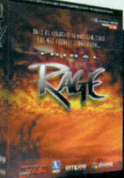


POR SÓLO **$ 30**

pc cd rom

Ya a la venta


POR SÓLO $ 30
Pro-Pinball Big Race Usa



POR SÓLO $ 30
Tribal Rage




POR SÓLO $ 30
Flying Corps Gold



POR SÓLO $ 30
Combat Chess

otros productos dinamic

es'99

al mejor precio



Toyland Racing

Toyland Racing combina en tu PC la emoción de las carreras, con la sencillez de manejo y la máxima jugabilidad de las consolas.

15 circuitos diferentes entre los que se encuentran recorridos urbanos y circuitos en lugares exóticos como el Polo Norte o el desierto.

3 tipos de competiciones, por puntos, contrarreloj, y "el último fuera".

Consigue los diferentes carnets superando las pruebas de nivel para acceder a nuevas competiciones y circuitos.

Dificultad progresiva que te permite manejarlo con la máxima facilidad al mismo tiempo que te reta para llegar a ser un campeón.

8 personajes con estilo "cartoon" y características propias compiten por la victoria.


Sencillez de manejo y jugabilidad

Hasta 8 jugadores en red o internet

15 circuitos y 8 personajes

POR SÓLO $ 30

Ya a la venta

Toyland Racing © COPYRIGHT 1998 Revistronic / Dinamic

PCFútbol 7

TEMPORADA 97/98

El mánager más potente: Negociación y Gestión Interactiva, el SISTEMA más avanzado. Negocia interactivamente y en tiempo real las ofertas a jugadores y empleados.

Todas las competiciones: Podrás disputar desde la Liga de las Estrellas hasta la final de la Copa inglesa en Wembley; desde la Recopa hasta el Scudetto, desde la Copa de Europa hasta la Segunda División alemana.

Nuevo sistema de tácticas más real y preciso: Decide las posiciones jugador a jugador, línea a línea y zona a zona dependiendo de dónde se desarrolle la jugada.

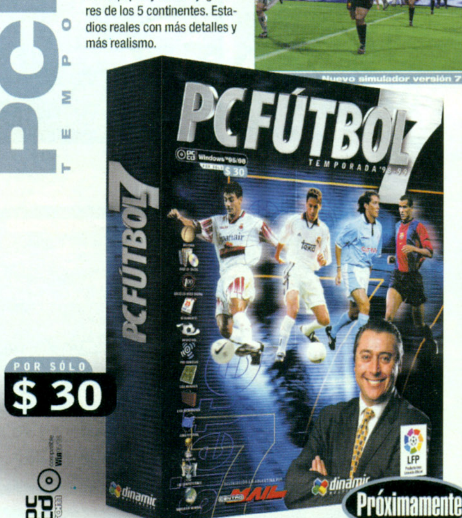
Euro PCFÚTBOL: El Mánager paneuropeo con más posibilidades. Elige un equipo de entre las 5 mejores ligas de Europa

Simulador Mundial: 852 equipos y 24.000 jugadores de los 5 continentes. Estadios reales con más detalles y más realismo.

852 equipos y 24.000 jugadores

Nuevo Sistema de Tácticas Avanzadas

Nuevo simulador versión 7



POR SÓLO $ 30

Próximamente

PCFútbol 7 © 1998 Dinamic Multimedia / Producto bajo Licencia Oficial de la Liga de Fútbol Profesional (LFP)



POR SÓLO $ 30 The Golf Pro

POR SÓLO $ 30 PCFútbol 6 apertura'98

Próximamente

POR SÓLO $ 30 Fields of Fire

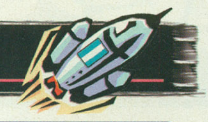


DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR

CENTRO MAIL

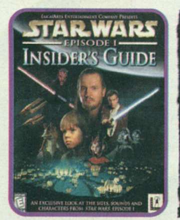
Virrey Loreto 3878 (1427) Buenos Aires
Tel:(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229

LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

Star Wars Ep.1: Insiders Guide



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Multimedia
- **COMPAÑIA:** LucasArts
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Septiembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.lucasarts.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Fly!



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Simuladores
- **COMPAÑIA:** Terminal Reality / G.O.D.
- **DISTRIBUYE:** Edusoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Septiembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.terminalreality.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

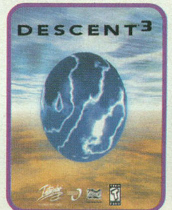
El Guardián de las Tinieblas



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Aventura / RPG
- **COMPAÑIA:** Cryo / Friendware
- **DISTRIBUYE:** Centro Mail
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Septiembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.friendware.com.es
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $50

Descent 3



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Interplay
- **DISTRIBUYE:** Unisel
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Agosto de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.interplay.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

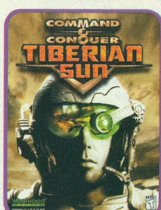
Might & Magic VII



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Aventuras / RPG
- **COMPAÑIA:** 3DO
- **DISTRIBUYE:** Tele Opción
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Septiembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.3do.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Command & Conquer: Tiberian Sun



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** Westwood Studios
- **DISTRIBUYE:** GTC Ribbon
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Septiembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.westwood.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Otros lanzamientos de este mes:

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.	$
Shadow Man	Acción / Arcades	Acclaim	Microbyte	N/D
Crónicas de la Luna...	Aventura / RPG	Cryo / Friendware	Centro Mail	$50
Expendable	Acción / Arcade	Rage Software	Microbyte	N/D
Armageddon Blade	Estrategia	3DO	Tele Opción	N/D
Re-Volt	Acción / Arcades	Acclaim	Microbyte	N/D
Spellcross	Estrategia	SCI	Tele Opción	N/D
Superbike W.C.	Acción / Arcades	EA Sports	GTC Ribbon	$49
Savage Arena	Aventura / RPG	Cryo / Friendware	Centro Mail	N/D
Hugo y el Rio Salvaje	Acción / Arcades	ITE	Tele Opción	N/D
Gremlin Pack	Varios	Gremlin	Microbyte	N/D
Corsairs	Estratégicos	Microids	Microbyte	N/D



xtreme cd

Para poder utilizar la interface gráfica de este CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc_cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface del CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que querramos instalar. Si tienen algún comentario,duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Enjoy!
Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch o video, por lo general hay una demora de hasta 30 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

los demos de XTREME CD para este mes



el destacado del mes:

Shadow Man

Compañía / Distribución: Acclaim / Microbyte
Género: Acción / Arcades
Tamaño: 72 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\ShadowMan\setup.exe
Descripción: Este nuevo juego de acción tiene como protagonista a Mike Le Roi, un criminal que ha muerto, y gracias a la magia Voodoo regresa para impartir justicia.



Abomination

Compañía / Distribución: Hothouse / Eidos Interactive
Género: Estratégicos **Tamaño:** 57 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\abomination_demo.exe
Descripción: El nuevo juego de estrategia en equipos, con vista isométrica, de Eidos Interactive.



Cutthroats

Compañía / Distribución: Hothouse / Eidos Interactive
Género: Estratégicos **Tamaño:** 64 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\cutthroats_demo.exe
Descripción: Seamos el capitán de una nave pirata, abordando otros barcos en las aguas del Caribe del siglo XVII.



Extreme Trial Motocross

Compañía / Distribución: The Dawn Interactive
Género: Simuladores **Tamaño:** 26 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\xtmdemo.exe
Descripción: Este nuevo juego simula la velocidad y la adrenalina de las carreras de motocross, cuidando la física de las motos.



Force 21

Compañía / Distribución: Red Storm Entertainment
Género: Estratégicos **Tamaño:** 39 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\f21Demo.exe
Descripción: China ha invadido Rusia para capturar sus recursos económicos. ¡Sólo nosotros y la Fuerza 21 podemos solucionarlo!



Freespace 2

Compañía / Distribución: Volition / Interplay
Género: Simuladores **Tamaño:** 60 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\fs2demo10.exe
Descripción: La segunda parte de uno de los simuladores espaciales más aclamados de todos los tiempos.

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



GP 500

Compañía / Distribución: Hasbro
Género: Simulación **Tamaño:** 18 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\gp500demo3.exe
Descripción: Este demo nos permite correr en el circuito "Muguello", eligiendo cualquiera de los 6 equipos principales.



Revenant

Compañía / Distribución: Eidos Interactive
Género: Aventura / RPG **Tamaño:** 40 MB
Archivo Ejecutable:\Demos\RevenantDemo.exe
Descripción: El Revenant es un nuevo RPG, con un un sistema de combate avanzado similar al de los arcades de lucha en 3D.



Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars

Compañía / Distribución: Enlight Software
Género: Estratégicos **Tamaño:** 39 MB
Archivo Ejecutable:\Demos\7k2Demo.exe
Descripción: En Seven Kingdoms II, podremos hacernos cargo de uno de los 12 reinos ancestrales, o jugar como la horda Frythan.



System Shock II

Compañía / Distribución: Origin / Electronic Arts / Microbyte
Género: Aventura / RPG **Tamaño:** 38 MB
Archivo Ejecutable:\Demos\ss2.exe
Descripción: El System Shock 2 combina una historia sci-fi y la temática de un RPG en un entorno 3D. ¡Imperdible!

El add-on destacado de este mes:



Quake II: Jailbreak

Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 13.9 MB
Archivo Ejecutable: \addons\quake\mods\jailbreak.exe
Descripción: Jailbreak es un mod para jugar de a varias personas, es decir en modo multiplayer y en el que los participantes que matemos van a para a una cárcel, en la que permanecerán hasta que los liberemos, escapen por sí mismos, o todo el equipo sea capturado y ejecutado.

El video exclusivo de este mes:



Command & Conquer: Tiberian Sun

Compañía / Distribución: Westwood / Electronic Arts
Género: Estratégicos **Tamaño:** 53 MB
Archivo Ejecutable: \Videos\Tsun.mpg
Descripción: La introducción de uno de los juegos más esperados por nuestros lectores, junto a imágenes del juego en acción. Con actores de la talla de James Earl Jones.

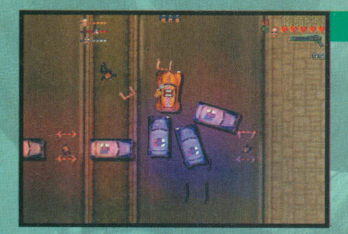
Un impresionante video del Tiberian Sun!

No bien vimos el video, supimos que iba a ser el complemento justo para el informe especial que preparó Diego Bournot. Aunque hay que reconocer que la nota es insuperable (con los cuadros de todas las unidades de NOD y GDI), el video muestra la producción y ciudado que han puesto los desarrolladores del Tiberian Sun, incluyendo a estrellas de la pantalla grande como James Earl Jones (la voz de Darth Vader en las primeras tres películas, para darles un ejemplo de lo importante que es). El Tiberian Sun ya ha sido lanzado en los Estados Unidos, y ustedes pueden ver antes que nadie escenas de este impresionante juego estratégico. ¡Que lo disfruten!

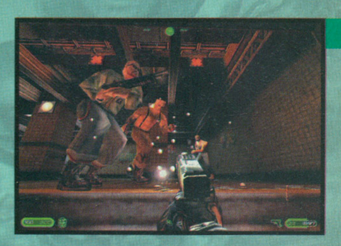

EXPENDABLE
3D
REQUIERE
ACELERADORA 3D
PC CD ROM
Rage
Software plc
MICROBYTE S.A. PAZ SOLDÁN 4975
1427 - BUENOS AIRES
TEL.: 4553-7666 - FAX: 4553-9444
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO
TEL.: 4553-7666
E-MAIL: SOPORTE@MICROBYTE.COM.AR
MICRO BYTE
S.A.

PREVIEWS

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN



Si hubo dos títulos que generaron gran controversia entre los jugadores de PC, uno de ellos fue sin duda el Carmageddon 2, y el otro el Grand Theft Auto. Ahora, contrariamente a lo que se podía pensar (luego de las grandes olas de violencia que se desataron en los Estados Unidos), la gente de DMA Design está terminando la segunda parte del GTA, que inevitablemente causará una nueva tanda de acusaciones, frente a lo que muchos consideran violencia gratuita. ¿Quieren saber más al respecto de este nuevo y controversial arcade?



Raven nos brindó a los amantes de la acción, horas y horas de entretenimiento, en mundos de fantasía poblados de magia y conjuros, en donde fantásticas criaturas buscaban convertir nuestros sueños en pesadillas. Es por ese motivo que sorprendió enormemente el anuncio de un nuevo juego de la compañía (obviamente distribuido por Activision), ambientado en un escenario actual, en donde mercenarios deberán cometer actos inenarrables, todo por el bien de la justicia y los dólares. ¿Sorprendidos con este juego que parece ser una mezcla explosiva entre el Rainbow Six y el Quake 2? Entonces lean el preview que los sorprenderá de sobremanera...



Con una precisión que envidiarían hasta los joyeros suizos, Core está preparando una nueva aventura de la chica más famosa de los videojuegos. Era lógico. ¿Podemos permitirnos pasar el fín de año sin tener a Lara Croft acompañándonos? La buena gente de Core ha escuchado las plegarias (y por qué no, quejas) de millones de fans en todo el mundo, y tienen entre manos una nueva aventura de esta incansable heroína, que estará pronto en nuestras computadoras una vez más. Y como dijimos anteriormente, Larita ha realizado un cambio interno y externo, que a su vez tiene muchos puntos en común con el primer Tomb Raider.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: DMA Design / Rockstar Games
INTERNET: www.rockstargames.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Grand Theft Auto 2

La ciudad es nuestra para lo que se nos plazca... Mientras la policía no se acerque demasiado



Por Martín Varsano

Si hubo dos títulos que generaron gran controversia entre los jugadores de PC, uno de ellos fue sin duda el Carmageddon 2, y el otro el Grand Theft Auto. Ahora, contrariamente a lo que se podía pensar (luego de las grandes olas de violencia que se desataron en los Estados Unidos), la gente de DMA Design está terminando de concretar la segunda parte del GTA, que inevitablemente causará una nueva tanda de acusaciones, frente a lo que muchos consideran violencia gratuita. ¿Quieren saber más al respecto de este nuevo y controversial arcade?

Ya lo sabemos. Los gráficos no eran ninguna maravilla (para ser sinceros, distaban mucho de ser algo para maravillarse, especialmente porque no tenían nada que ver con la fiebre 3D reinante en ese entonces), pero los encuentros entre varios jugadores eran más que interesantes, y la acción a bordo de los minúsculos vehículos era imparable, lo que hacía que no se pudiera dejar de querer jugarse otro partidito.

Las cosas han cambiado en los Estados Unidos, y una creciente ola de violencia azota a los americanos como nunca. Por eso no era extraño pensar en un cambio de planes por parte de la gente de DMA Design, tal vez previniendo una gran cantidad de quejas (y por qué no demandas) si se les ocurría repetir la experiencia con alguna secuela. Bueno muchachos, parece que estos tipos viven en alguna parte remota de Africa, o les importa poco y nada pagar abultados honorarios a los abogados para que los mantengan fuera de las cárceles de USA, ya que es inminente la llegada del Grand Theft Auto 2, y según sus desarrolladores, "La cosa va a pasar de castaño a oscuro".

Lo mismo pero mejor

Soprendentemente, el GTA2 no va a ser 3D, sino que va a utilizar una versión mejorada (súper optimizada) de su predecesor. En esta segunda parte se van a incorporar luces de colores (el juego utiliza al igual que el GTA placas aceleradas), mayor detalle en general y una inteligencia artificial mucho más implacable, por lo que las persecusiones policíacas (y de otros entes gubernamentales que preferimos dejarles como una sorpresita) van a ser para alquilar balcones.

La decisión de no adoptar las tres dimensiones se deben a que los programadores prefieren gráficos algo más austeros, a favor de una ciudad más detallada, con cientos de peatones y vehículos pululando por doquier. Semejante despliegue en 3D haría necesaria una máquina muy potente, lo que dejaría de lado a los usuarios con PCs menos poderosas. Muchos van a opinar que fue una excelente desición.

La historia en esta ocasión está ambientada en un futuro no muy lejano, en el cual varias mafias controlan la ciudad por completo, algo que nos viene al pelete para nuestros planes. Los programadores quieren que el juego sea no-lineal, para que dependa de nosotros el desarrollo de la historia. Para darles una idea más cabal de lo que se puede hacer, nuestro personaje (para variar un ladrón de autos) puede elegir adentrarse dentro de alguna de las organizaciones non-sanctas que dominan el lugar, o por el contrario enfrentar a las distintas facciones mafiosas para que se revienten a tiros, mientras nosotros juntamos lo que quede de la hecatombe. Una medida muy prudente, hay que reconocer...

Por el otro lado, la física de nuestros vehículos en la primera parte era algo difícil de controlar. Para la secuela, la gente de DMA promete un manejo mucho más acorde a los reflejos de un humano, con lo que las persecuciones y matanzas de peatones (no pueden faltar, obviamente) serán mucho más controlables.

En síntesis

El juego, al igual que su predecesor, no es recomendable para gente impresionable, o que no esté de acuerdo con este macabro despliegue de violencia gratuita. Si por el otro lado, lo que buscan es sólo un poco de diversión (dejando la conciencia en la mesita de luz, por supu), Grand Theft Auto 2 va a ser un gran plan para este fin de año.

IMPACT TNT2

AGP 4x 32MB



Placa para Hardcore Gamer. Incluye driver "Detonator" en AMD 3D-Now 40% más rápida que la V770!



Aceleradoras del Nuevo Milenio

Compatible con todos los Juegos

Basta de Patch!

Teppro te presenta las nuevas aceleradoras equipadas con la última tecnología, AGP 4x, 32MB con expectacular poder para procesar los polígonos de los juegos 3D. Y además poseen una ventaja fundamental que hace la diferencia sobre las otras aceleradoras del mercado, ya que....

NO REQUIEREN PATCH.

Optimizado para 3DS Max

Impact TNT 16MB (Riva TNT)



Compatible con todos los Juegos

Nro 1 en Ventas

Hulk III 12MB (Voodoo2)



Compatible con todos los Juegos



Hulk4 Savage 2048x2048

V3 3000 256x256

Adquiéralo en los siguientes puntos de venta o en los mejores comercios de computación:

DISCOVER Bolivar 388 Tel: 4-656-4671 Ramos Mejia	**MEXX** Av. J.B Alberdi 1233 piso 2 Tel: 4-433-3829 Cap. Fed.	**NEXTLAND** Av. Rivadavia 4119 Tel: 4-958-6666 Cap. Fed.
PHONEMARK Moreno 1555 Tel: 4-371-1447 Cap. Fed.	**PREVIUS** Florida 537 piso 1 Loc.465 Tel: 4-394-1999 Cap. Fed.	**TECHWAY** Florida 537 PB Loc.389 Tel: 4-327-3957 Cap. Fed.

Nuevo Líder en Aceleradoras 3D

	IMPACT TNT2 c/TV y SVHS	HULK4 c/SVHS y DFP	V770	V3 3000
Bus Type	4x	4x	4x	2x
Memory	32 MB	32MB	32MB	16MB
Millon triang/sec.	9 Millon	8 Millon	9 Millon	7 Millon
AGP texturing	Sí	Sí	Sí	No
Render Quality	32-bit	32-bit	32-bit	16-bit
Large Texture support	2048x2048	2048x2048	2048x2048	256x256
OpenGL Support	OpenGL	OpenGL	OpenGL	MiniGL
Maximum 3D res.	2048x1536	1920x1440	2048x1536	1920x1200
S3TC Support	No	Sí	No	No
MPEG2-DVD descomp.	Sí	Sí	Sí	Sí
Output (Salida)	TV, SVHS DFP	TV, SVHS DFP	No	TV y SVHS



Para más información visite:
www.teppro.com (en castellano)

Hulk4 Savage
AGP 4x 32MB

Compatible con todos los Juegos



SAVAGE 4

TEPPRO

-Cap. Fed.: **COMPUTER ART** Av. Cabildo 2040 Loc.94 Tel: 4788-2390 /**COMPUTER DYC** Florida 537 Loc.407 Tel: 43931927 /**WORK SISTEM:** Av. Rivadavia 2188 Tel:4953-5489 /**GASTON COMP.:** Av. Pueyrredon 1357 Loc.36 Tel: 4821-3058 /**KENRO:** Medrano 980 Tel: 4861-1355 /**RMS:** Sgo. del Estero 279 Tel: 4384-7555 /**SANTEI DENSHI:** Montevideo 995 Tel: 4812-4032 /**COM:** Av. Independencia 3800 Tel: 4932-4222 /**-Bs. As.:** **Martinez: DARK:** Av. Sta. Fe 1599 Tel: 4793-9016 /**Castellar: CGM INF.:** Martín Irigoyen 492 Tel:4628-0683 /**Ballester: WARP:** San Martín 4894 Tel: 4738-5504 / **S.A. de Padua: DOBLE H:** Volta 366 Tel: 0220-4850303 /**Lomas del Mirador: EMI:** Av. San Martín 2262 Tel:4488-4348 /**Laferrere: MASTER SHOPPING:** Av. Luro 6081/87 Loc.10 Tel: 4626-3659 /**Merlo: MUNDO PC:** Riobamba 672 Tel: 0220-4855-380 /**Moreno: BIOS:** C.M.Joly 2744 Tel:0237-4627898 /**Hurlingham: TELESYSTEM:** Jauretch 1385 Tel:4662-3030 /**La Plata: MASTER COMP.:** Plaza Italia 75 Tel: 0221-425-6652 / **Mar del Plata: COMPUSHOP:** San Juan 2022 Tel: 0223-475-2178 /**-Santa Fé: ALTA TECNOLOGIA:** San Martín 2084 Loc.14/16 Tel: 0342-4583034 **-Chaco: CD SHOP:** Obligado 194 Tel: 03722-436140 /**-Chubut: Puerto Madryn: MADRYN INF.:** R.S. Peña 216 Tel: 02965-450-440

www.teppro.com (en castellano)

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Raven Software / Activision
INTERNET: www.soldier-of-fortune.com
FECHA DE SALIDA: Primavera 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Soldier of Fortune

Amantes de la acción, de la intriga y el suspenso, ¡la fortuna nos sonríe!

Por Martín Varsano

Sorpresivamente, la gente de Raven descolocó a todo el mundo anunciando que está finalizando la creación de un nuevo juego. La sorpresa, de todas formas, no tiene que ver con el género (ya sabemos que son practicantes de los arcades en primera y tercera persona), sino con la ambientación, que se aleja de todo lo que venían haciendo...

Raven nos brindó a los amantes de la acción horas y horas de entretenimiento, en mundos de fantasía poblados de magia y conjuros, en donde fantásticas criaturas buscaban convertir nuestros sueños en pesadillas. Es por ese motivo que sorprendió enormemente el anuncio de un nuevo juego de la compañía (obviamente distribuído por Activision), ambientado en un escenario actual, en donde mercenarios deberán cometer actos inenarrables, todo por el bien de la justicia y los dólares. ¿Sorprendidos con este juego que parece ser una mezcla explosiva entre el Rainbow Six y el Quake 2? Entonces lean lo que viene a continuación, que los soprenderá de sobremanera...



Un soldado afortunado

El título del juego tiene mucho que ver con una publicación que se edita en los Estados Unidos, de idéntico nombre. La revista se dedica a reportar los conflictos armados que se suceden en toda la Tierra (como pueden ver, tienen material para publicar de sobra). Todo, por supuesto, aderezado con una fuerte actitud pro-americana. La gente de Raven vió en la publicación el condimento necesario para su nuevo juego, que obviamente tiene el rótulo de "realista" pegado en el frente, ya que este tópico es el objetivo inicial de los programadores. Pero obviamente tanto realismo tiene que ser además divertido, y ahí es donde el archiconocido engine de "Quake 2" entra en acción.

La historia del Soldier of Fortune (SOF) es la siguiente: Nos tocará ser el líder de un grupo de mercenarios, y nuestro deber será entrenar a nuestro equipo, para luego llevarlo a las más endemoniadas misiones, arriesgando la vida a cada minuto. Cada integrante del equipo que nos acompaña tiene su comportamiento (con sus debilidades y aptitudes, únicas), y serán una parte importantísima a la hora de salir airosos de cada incursión.





Por el momento la historia del SOF no está demasiado delineada, pero Raven ya está buscando un novelista para darle forma a la idea general. En el pasado han quedado los arcades en primera persona que se sostenían sólo por un brillante engine (¿Hola Carmack?). En la actualidad, los jugadores buscan intriga, suspenso y una historia digna de la pantalla grande, sólo como excusa para andar volando mentecatos por el aire. Qué se le va a hacer, la vida de los desarrolladores de software no es nada sencilla. Es por esa razón que Raven sale a jugarse el todo por el todo, con un argumento que se va a sostener en secuencias cinemáticas, eventos preestablecidos (lo que comunmente se llama "scripted


Cuando la planificación no es suficiente, la mejor estrategia puede ser entrar a los tiros.

actions"), una inteligencia artificial implacable y comunicaciones de radio entre los miembros de nuestro equipo. Y como si esto fuera poco, habrá que tener mucho cuidado de quienes nos contraten, ya que los motivos detrás de una simple misión pueden ser mucho más peligrosos de lo que uno supone al principio. Lo que se dice una trama "retorcida", ¿vio?

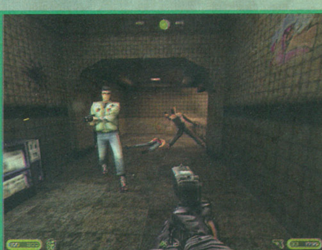
El engine detrás del SOF

Como es costumbre en el mundo del entretenimiento, cuando uno quiere meterse de lleno a la creación de un nuevo arcade en primera persona, sin preocuparse demasiado por las complicaciones de generar un engine robusto (y los inmensos tiempos de desarrollo), busca el apoyo de programas "probados" y exitosos. En el caso del Soldier of Fortune, la decisión recayó en la joyita de John Carmack: Quake 2. Este engine, que ha probado ser una maravilla para meter mano y modificarlo a nuestro antojo, es responsable de productos como el aclamado "Half-Life" o el reciente "Kingpin". Al igual que en los casos mencionados, los programadores de Raven le han metido mano al código sin asco, y el resultado parece ser otra maravilla que no reconoce a su padre, ya que tiene tantas modificaciones que ha quedado irreconocible. Para comenzar, la aceleración 3D en el SOF va a ser obligatoria. Esto permitió a los gurús implementar efectos que no hubieran sido posibles en el modo software, incluyendo luces volumétricas y un mayor detalle en las texturas. Además, los programadores están realizando animaciones súper complejas con programas como el 3Dstudio Max y el Lightwave, que luego entran en el orgullo de Raven, que se conoce como GHOUL, y del cual pueden aprender más en el cuadro adjunto.


Las misiones del SOF van a estar ambientadas alrededor del mundo.

Balas por doquier

Aunque por lo que hemos comentado hasta el momento todo parecería indicar que el SOF está muy orientado hacia la más visceral acción (léase correr sin parar, ya que a cada minuto nuestra vida pende de un hilo, o un misilazo), según los desarrolladores esta es una grave equivocación. Los enemigos, al parecer, son bien reales, con una inteligencia pasmosa, y el combate (y por supuesto las heridas de batalla) también. Muchos de los que han tenido la oportunidad de probar el Rainbow Six saben que un buen tirito en el mate era más que suficiente para enviarnos al Valhalla. Bueno, en el SOF la historia se repetirá, con estrategias que habrá que ingeniar para que el equipo resulte victorioso. Pero si no somos amantes de la planificación, y por el contrario nos gusta entrar a los tiros como sacados, el juego brinda la oportunidad de disminuir el realismo, y ¡voila! "¡Instant Quake 2 Action!". Y esta característica no es para dejar pasar por alto, ya que pocos juegos del género tienen esta opción.





Por el otro lado, las misiones del SOF van a estar ambientadas alrededor del globo,

poniendo a nuestros mercenarios en las más variadas (e incómodas) situaciones. Como era de esperar, los asesinatos, rescate de rehenes y otras yerbas estarán a la orden del día, y podremos emplear el más complejo armamento existente en la actualidad. De nuestra elección, y cómo utilicemos toda la parafernalia, depende el éxito de la misión. Eso sí, siempre y cuando querramos aceptarla. Y créanme, hay ocasiones en que vamos a preferir quedarnos escondidos bajo las sábanas de una cama calentita...



El sistema GHOUL permite apuntar puntos críticos en donde atacar a nuestros enemigos.

Pasáme la Uzi

Obviamente, en un juego como el Soldier of Fortune (sí, ya sé, habría que abreviar, pero el nombre realmente me suena como música a los oídos), las armas tienen que ser por lo menos intimidantes. Raven sabe esto, y piensan incluir desde el conocido cortaplumas multipropósito (lo que uno tiene que hacer para no nombrar a Victorinox... ¡ups!) hasta un lanzamisiles de esos que meten miedo con sólo mirar el manual de instrucciones. Y si los enemigos se ponen pesaditos, vamos a tener la opción de rociarlos con algún gas venenoso, o cegarlos con las flash grenades, para luego irrumpir y descargar toda nuestra ira sin contemplaciones. El tema es que la obtención de nuestro armamento va a depender de la cantidad de dinero que dispongamos, por lo que habrá que ahorrar para conseguir esos "juguetes" diabólicos.

Sintetizando

Por todo lo que sabemos hasta el momento del SOF -esto incluye la capacidad de participar en encuentros Multiplayer, con opciones para armar equipos de hasta 6 mercenarios a través de una LAN o Internet, o los ya clásicos partidos Deathmatch, infaltables en la comunidad quakera local- el juego promete ser uno de los títulos más fuertes en lo que a arcades de primera persona se refiere. Y las fotos que acompañan esta nota demuestran que el trabajo de Raven va en una excelente dirección. El engine del Quake 2, sorprendentemente, todavía tiene mucho para ofrecer.

Sólo hay que esperar y ver cómo se desenvuelve frente a los grandes pesos pesados de este fin de año: El Team Fortress 2, El Quake III Arena, y el Unreal Tournament. ¿Nos sonreirá la fortuna con este nuevo arcade de Raven? Todo parece indicar que sí...





GHOUL

El GHOUL es mucho más que una herramienta de animación, es un código que permite elevar el realismo hasta niveles nunca vistos anteriormente. Alguna de las propiedades del GHOUL son: las zonas de detección de impactos, zonas en que la sangre salpicará profusamente y propiedades de los materiales, por nombrar unas pocas características. El sistema es tan avanzado, que los snipers (francotiradores) podrán disparar y quitar con un disparo el arma de las manos de sus oponente, luego apuntar a un brazo para impedir que nuestro contrario intente levantarla del suelo, para luego finiquitarlo como más nos plazca, ya que quedará absolutamente indefenso. Las zonas de "salpicación extrema" serán aproximadamente unas diez en cada modelo, y serán nuestro objetivo si nuestra intención es volarle algún pedazo al incauto. Obviamente, si tiramos a una pierna, el susodicho comenzará a renguear, dejando un reguero de sangre como camino para que lo persigamos. ¿Interesados? Bueno, la cosa no termina ahí, ya que los programadores prometen que gracias a este sistema la animación va a ser tan detallada, que veremos la cara de nuestra víctima distorsionarse, mientras abre la boca buscando el insulto o grito apropiado para la ocasión. Como pueden ver, toda una joyita de la tecnología.


LA GUERRA PARA LA QUE TE HAS ESTADO PREPARANDO ESTA A PUNTO DE EMPEZAR
COMMAND & CONQUER
TIBERIAN SUN
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
Westwood STUDIOS
www.westwood.com
IMPORTA Y DISTRIBUYE GTC RIBBON TELEFAX: 4383-5900
© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun™ y Westwood Studios™ son marcas registradas de Electronic Arts en los E.E.U.U. y/o otros países. Todos los derechos reservados.
Westwood Studios es una compañía Electronic Arts.™

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Core / Eidos Interactive / Unisel
INTERNET: www.eidos.com
FECHA DE SALIDA: Primavera 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Tomb Raider: The Last Revelation

El regreso de la heroína de todos los chicos y grandes, en su más espectacular aventura antes del fin de siglo



Por Martín Varsano

Con una precisión que envidiarían hasta los joyeros suizos, Core está preparando una nueva aventura de la chica más famosa de los videojuegos. Y según prometen, habrá muchos cambios, pero también una vuelta a las raíces del Tomb Raider original. Entérense de todos los detalles en la nota que sigue a continuación.

Era lógico. ¿Quién se puede permitir pasar el fin de año sin tener a Lara Croft acompañándonos? La buena gente de Core ha escuchado las plegarias (y por qué no, quejas) de millones de fans en todo el mundo, y tienen entre manos una nueva aventura de esta incansable heroína, que estará pronto en nuestras computadoras una vez más. Y como dijimos anteriormente, Larita ha realizado un cambio interno y externo, que a su vez tiene muchos puntos en común con el primer Tomb Raider.

Volver a las fuentes

Todos los fanáticos de las andanzas de la pulposa muchacha sabemos que los últimos dos Tombs no han satisfecho las expectativas de los fanáticos, que encontraron tal vez demasiados enemigos o puzzles imposibles de resolver sin perder un poco de cordura. Core ha aprendido la lección, y en este nuevo capítulo, conocido como "The Last Revelation" (La Ultima Revelación, sin nigún número después del "Tomb Raider", supongo que en un intento de despegarse de las anteriores experiencias de la señorita Croft), nuestra heroína volverá al estilo de los escenarios y jugabilidad que transitó durante su primera y súper exitosa incursión en el mundo de los videojuegos. La que indudablemente marcó un antes y un después en los juegos de acción en tercera persona (no por nada uno cuando hace referencia a un título de esas características, menciona al Tomb Raider como referente).

Pero la historia no es la misma. En esta ocasión, Lara visitará el norte de Africa (para ser más específicos Egipto), y estará abocada a la investigación de su mitología y el estudio de la alineación de las estrellas y su relación con el fin del milenio. Como pueden ver, Lara está preocupada por este tema de los ceros, al igual que millones de programadores en todo el mundo, sólo que ella visitará lugares mucho más interesantes (¡por fortuna!), como las archiconocidas catacumbas, que supieron ponernos los pelos de la nuca de punta en la primera parte.

Una revelación juvenil

Sobre el juego ya existen infinidad de rumores circulando por internet y otros medios, pero sin duda el más interesante es el hecho que el "entrenamiento" de Lara no será en el presente, sino cuando tenía unos escasos 16 años y despertaba fantasías entre sus compañeros de colegio. Y eso no es todo, al parecer en esta etapa se irán "revelando" algunos detalles de su hasta ahora desconocido pasado. Sin embargo, no se sabe si se desarrollará en alguna mansión

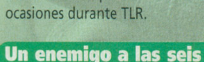




-tal vez la de su padre- o en algún otro remoto lugar.

The Last Revelation (TLR) se dividirá en cinco episodios, todos en lugares bastante cerrados, para crear ese efecto de encierro que tan nerviosos nos pone. Al fin y al cabo, ¿Quién no hubiera dado cualquier cosa por encontrarse en ese escenario del primer Tomb Raider, en donde vaciábamos una inmensa superficie de agua, para encontrarnos con una colosal esfinge que luego había que escalar a mano? Core sabe que estos momentos son los que despiertan el interés de los jugadores, y tienen toda la intención de repetir la historia en varias ocasiones durante TLR.


Los niveles del TLR no serán aptos para claustrofóbicos.



Un enemigo a las seis

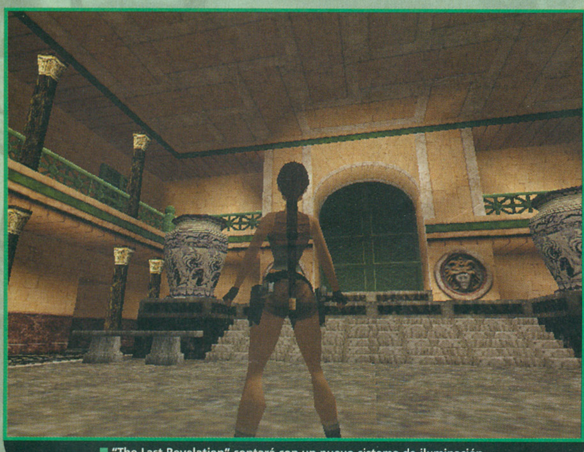
Algo que los adoradores de Lara (buen nombre para un culto, ¿no?) criticaron de la segunda parte fue la gran cantidad de enemigos que nos atacaban constantemente, haciendo del juego una verdadera práctica de tiro al blanco. Bueno, en este cuarto capítulo los enemigos serán menos, aunque la gente de Core promete que van a ser implacables, persiguiéndonos si es necesario a través de los niveles, rompiendo los ventanales o utilizando las nuevas lianas -una adición muy interesante, ya que permitirá acceder a ciertos lugares imposibles de alcanzar de otra forma-, así que vayan preparándose para eliminarlos como sea. El tema de los disparos también ha sufrido modificaciones, y en TLR el nuevo "auto-target" posibilitará la selección del orden de ataque a nuestros enemigos. Algo muy útil si queremos bajar en primera instancia a ese mastodonte anabolizado que tanto nos molesta.

Y aún hay más...

Y la lista de los cambios no termina. El sistema de inventario de las tres primeras partes ha cedido el paso a una versión mejorada, que nos permitirá combinar diferentes elementos, como por ejemplo una escopeta con una linterna, creando de esa manera un artilugio muy útil para iluminar zonas oscuras, y de paso meterle un tirito a quien se esconda en las sombras.

En la parte gráfica, Core va a implementar un nuevo sistema de iluminación, el efecto de reflejo y reacción en objetos y superfices bajo una fuente de luz y un nuevo modelo de Larita, que pueden apreciar con más detalle en el cuadro que anda por algún lado de esta nota.

Como pueden ver, todo indica que la cuarta parte, en esta oportunidad, es la vencida. Esperemos que todo lo prometido por los desarrolladores se incluya en The Last Revelation, y que el juego sea todo lo que los fanáticos de esta inglesita esperan.

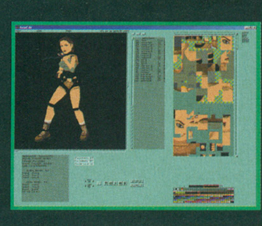

"The Last Revelation" contará con un nuevo sistema de iluminación.

Una nueva Lara

Todas las mejoras que se le van a implementar al nuevo Tomb Raider parecen banales, si se tiene en cuenta que por primera vez los programadores han decidido realizar un "lifting" más que importante al aspecto de nuestra heroína. Como pueden ver en las fotos de este recuadro, la cara de Lara es realmente diferente, y su cuerpo (bastante imponente, hay que reconocer) está mucho más acabado en las uniones de los polígonos que lo componen, y los movimientos de la niña (que siempre fueron excelentes) han sido refinados hasta el punto que no se vé comprometida la establilidad en ningún momento. Y esto es muy importante, ya que las nuevas acciones que Lara realiza (como por ejemplo balancearse, trepar o deslizarse en las lianas) necesitan una animación impecable.

Como si esto fuera poco, en esta oportunidad Lara demostrará (como nunca lo ha hecho) su estado de animo gracias a los flamantes efectos faciales. Esto ayudará enormemente a las secuencias cinemáticas del juego, realizadas con el mismo engine.

Algo que todos esperábamos, pero que no pudo ser para esta cuarta parte, va a ser la tan esperada posibilidad de jugar con varios amigos simultáneamente en red (podrían ser varias Laras o algún conocido de la serie), ya que por el momento los programadores juran y perjuran que es algo imposible. Habrá que esperar al Tomb Raider 5...



MDK2

COMPAÑIA: Bioware
DISTRIBUYE: Interplay



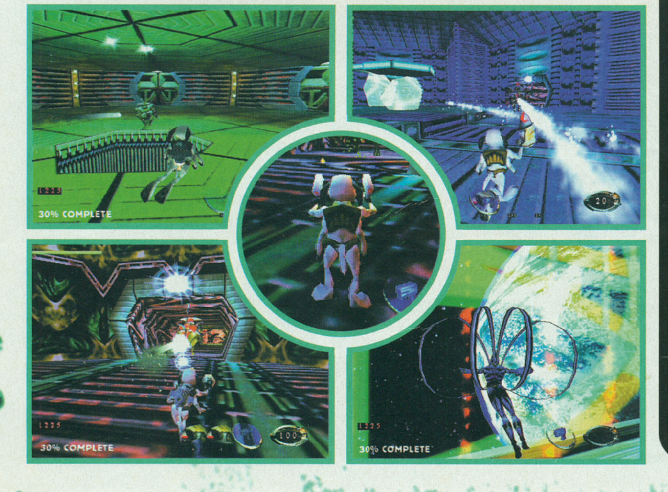












DESCRIPCION

La época de oro de las placas Voodoo 1 vino acompañada de un título que tuvo bastante repercusión en nuestro país: Estamos hablando del MDK, un arcade en el cual manejábamos un muchacho ataviado en un extraño traje, que debía aniquilar unos aliens que querían conquistar la Tierra. El juego tuvo mucho éxito gracias a lo divertido de su trama, y las provocaciones de los alienígenas, bastante camorreros por cierto. Además, se hizo una marca registrada de los ataques que efectuaba nuestro perrito, acabándo con los extraterrestres sin miramientos.

Esta segunda parte está siendo desarrollada por la gente de Bioware (los responsables del Baldur's Gate, uno de los mejores juegos de rol del año). En el MDK2 volveremos a encontrarnos con Kurt Hectic (el muchacho de vestimenta bizarra), Max, el perro robot y el exéntrico Profesor Hawkins. Según los responsables del título, el resultado va a ser una experiencia cinemática a través de nueve niveles, en los cuales ahora tendremos la oportunidad de participar siendo Max (un perro de pocas pulgas).

El juego utiliza un engine conocido como "Omen", que Bioware va a utilizar para desarrollar el título tanto en la PC como en la Dreamcast, y al parecer, va a permitir que el MDK2 utilice luces especulares y un sistema de animación con deformaciones en tiempo real. Otro tema que la gente de Bioware prometió optimizar es la inteligencia de los alienígenas, que al parecer serán adversarios mucho más difíciles de vencer, además de tener su característico sentido ácido del humor. Todo indica que el MDK2 puede ser un sucesor digno de ese arcade que nos dibujó tantas sonrisas en la cara. Esperemos que haya suficientes innovaciones para que la cosa no quede en un simple "lifting" gráfico.



3dfx™
Cuando diseñamos el chip Voodoo3, pensamos en superar la performance de todas las aceleradoras 2D/3D existentes. El resultado es la primera línea de placas 2D/3D que realmente funciona. Esto significa hablar de resoluciones de 2046 x 1536, velocidades que exceden los 60 fps, y aceleración por hardware de DVD. Vos sabés que los mejores juegos están especialmente preparados para correr con 3dfx, ya que los programadores usan nuestras placas como standard cuando los diseñan.
Nosotros creamos el chip
Nosotros desarrollamos la placa
Vos vas a disfrutar el poder de Voodoo3
Voodoo3 3500 TV AGP
Voodoo3 3000 AGP
Voodoo3 2000 PCI
Voodoo3™
Ultra High-Speed 2D/3D Accelerator
3dfx
DISTRIBUIDOR OFICIAL
Decon S.A.
DIVISION INFORMATICA
J.A.Cabrera 3862 Buenos Aires
Tel. 4865-7600 - e-mail: decon@wilson.com.ar
Ya las podés encontrar en:
falabella
compumundo
compu compras

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

Westwood Studios acaba de lanzar en los Estados Unidos el esperadísimo Tiberian Sun. Xtreme PC tuvo en sus manos la versión final días antes de su salida, y les preparó este informe especial en el que se enterarán las razones por las que este nuevo Command & Conquer podría convertirse en el mejor juego estratégico de la historia.

Por Diego Bournot



Antes que Total Annihilation, antes que Starcraft, incluso antes que "estrategia en tiempo real" fuera un género establecido de juegos de Pc, existía Command & Conquer. Si bien muchos pueden objetar que Dune 2 fue el primer juego en ofrecer este tipo de desafío, fue Command & Conquer el juego que hizo abrir la boca a la comunidad de usuarios de los juegos de estrategia y exclamar: "¡Esta es la forma en que los juegos de estrategia deberían ser!" Desde esos días no tan lejanos, el género de los estratégicos en tiempo real ha explotado, produciendo innumerables títulos. Ciertamente muchos de ellos son simples copias de antiguos clásicos del género, pero unos cuantos de ellos han dejado una huella indeleble en la comunidad de jugadores debido a su originalidad, jugabilidad y excelentes gráficos.

No obstante, podemos preguntarnos si el antes mencionado Total Annihilation hubiera incluso sido posible que existiera sin el ejemplo de Command & Conquer... y al parecer los usuarios han estado hablando de Command & Conquer: Tiberian Sun por años, desde la época en que el original Command & Conquer tenía un lugar en sus discos duros. Y, por cierto, tras convertirse en uno de los juegos más esperados de la historia, Command & Conquer: Tiberian Sun se encuentra muy próximo a desembarcar en nuestras Pcs. El mismo ha tenido un largo período de desarrollo, pero gracias a ello ha recibido significativas mejoras en su tecnología desde que las primeras noticias acerca de su preparación llegaron hasta nosotros, y hay algo de lo que podemos estar seguros: El producto terminado será algo nunca antes visto en el género de los estratégicos en tiempo real.

El argumento

Los fanáticos del juego original estarán felices de saber que Command & Conquer: Tiberian Sun, al igual que su predecesor, se centra en la puja por el dominio mundial entre la Global Defense Initiative (Iniciativa de Defensa Global, o GDI) y la Brotherhood of NOD (Hermandad de NOD). Al final de Command & Conquer, Kane, el demente líder de la Brotherhood of NOD, era desaparecido en combate, según reportes de GDI. Pero su cuerpo nunca fue encontrado, por lo cual la secuela comienza donde termina el argumento del juego original. A lo largo del juego, irás descubriendo qué le sucedió a Kane, y qué o quién está dirigiendo a la Hermandad de NOD en su lucha por el dominio mundial. Asimismo, descubrirás la verdad acerca del Tiberium, el fundamental recurso en que se centra toda la acción del primer juego.

Hay un elemento importante en Command & Conquer: Tiberian Sun más allá de las nuevas unidades, nuevos gráficos y nuevas posibilidades de juego. Mientras que Command & Conquer poseía algunas escenas en full-motion video realmente buenas, Tiberian Sun poseerá un argumento presentado como una película interactiva. La idea consiste en presentar al jugador una sólida línea argumental completamente filmada y en la cual el mismo juegue un papel fundamental y determine los hechos por venir, al estilo de la serie Wing Commander de la firma Origin.

La historia, ambientada en la primera mitad del siglo XXI, nos muestra una nueva versión de la eterna lucha entre el bien y el mal. Para describir esta lucha, Westwood Studios se ha embarcado en la más ambiciosa secuencia fílmica producida hasta el momento. Para ello, se reclutaron actores de renombre mundial: James Earl Jones (Star Wars Trilogy, Field of Dreams, Hunt for Red October) y Michael Biehn (Terminator, Aliens, The Rock); personificando respectivamente al General Solomon, comandante supremo de las fuerzas GDI, y su segundo en comando, el comandante Mc Neil.

Ellos encabezan un elenco multiestelar que se completa con Francesco Quinn (Platoon), hijo del actor Anthony Quinn, como el oficial NOD Vega, Christine Steel











(Team Knight Rider), como la líder mutante Umagaan, Monika Schnarre (The Peacekeeper), como Oxanna, y Frank Zagarino (películas Shadowchaser) como el comandante NOD Slavik. Obviamente, no podía faltar el excelente Joe Kucan, personificando una vez más al supremo líder de la Brotherhood of NOD, Kane. Según Donny Miele, productor senior de Westwood Studios, "Fuimos agresivos y procuramos contratar el cast de nuestros sueños, y lo logramos. Michael Biehn provee a su personaje de la misma intensidad que los interpretados en Terminator y Alien, es el héroe perfecto. James Earl Jones irradia autoridad con cada palabra que dice, es el general perfecto, imbuído de sabiduría y poder. Trabajar con talentos de este calibre ha sido un desafío para nosotros". El lector podrá comprobar la veracidad de estas líneas disfrutando de la secuencia fílmica del juego que les ofrecemos en exclusiva en el Xtreme CD que acompaña a esta revista, la cual les mostrará el excelente trabajo de los actores así como secuencias del juego en progreso, una experiencia fascinante.



Características generales

A diferencia de Command & Conquer, el cual usualmente mostraba a GDIs y NODs batallando en algún territorio neutral, o daba al jugador la tarea de infiltrar más y más instalaciones enemigas, Command & Conquer: Tiberian Sun tomará un acercamiento diferente al flujo del juego. si bien estos elementos estarán presentes, se pondrá un mucho mayor énfasis en la construcción y defensa de las bases, un elemento que los fanáticos del género adoran y que es fundamental en las partidas multijugador. El jugador deberá construir la mejor base posible, defendida con muros, alambradas, torretas de cañones, y todo tipo

Las unidades GDI

1 Light Battle Infantry: La Infantería Ligera es la columna vertebral de las tropas GDI y NOD. Armados con un rifle de pulso M16 Mk.II, inflingen daño ligero a la mayoría de los objetivos. Si bien es lenta, la infantería ligera es capaz de movilizarse por cualquier tipo de terreno con poca pérdida de velocidad. A su vez, es capaz de transitar terrenos inaccesibles para los vehículos.

2 Disk Thrower: El Lanzadiscos es una unidad de infantería ligera que acarrea un sistema de lanzamiento de granadas de largo rango. En lugar de las granadas tradicionales, usa granadas aerodinámicas pensadas para arrojar a gran distancia.

3 Jump Jet Infantry: Las divisiones de paracaidistas de la infantería GDI, están habilitadas para asestar golpes quirúrgicos en objetivos inaccesibles para la infantería común. Armados con un cañón vulcano, estos soldados voladores proveen defensa antiaérea y rápidos ataques aire-tierra contra objetivos pobremente defendidos.

4 Medic: Los Médicos son los responsables de curar a las tropas heridas, lo que hacen automáticamente aunque se les puede ordenar que atiendan a un soldado en especial.

5 Engineer: Lento y desarmado, no obstante el Ingeniero es una unidad mortal: es el único soldado capaz de capturar instalaciones enemigas. A su vez, el mismo es útil para reparar estructuras y puentes.

6 Powered Assault Armor (The Wolverine): El Wolverine es una unidad Mech pequeña, piloteada por un solo soldado. Rápida y ágil, esta unidad es excelente en fuego de supresión y combate de unidades ligeras, destruyendo rápidamente a las unidades de infantería ligera.

7 Amphibious APC: El APC anfibio es una unidad fuertemente acorazada que puede transportar hasta cinco unidades de infantería. Capaz de hacer este trabajo a través de tierra o agua, es una valiosa adición a las fuerzas GDI.

8 Titan: El Medium Battle Mechanized Walker, o "Titan", este Mech es la unidad de asalto y defensa multipropósito por excelencia. Con siete metros de altura y portando un cañón de 120mm, el Titan es una fuerza para tenerla muy en cuenta.

9 Hover Mobile Rocket Launching System (MRLS): El lanzamisiles MRLS es una unidad de medio a largo rango basada en un chasis de Hovercraft. Como el APC, es capaz de cruzar extensiones de agua. A su vez, sus cohetes poseen la misma eficiencia contra blancos terrestres y aéreos.

10 Disrupter: El Disruptor es una unidad conceptualmente idéntica al Atreides Sonic Tank del universo de Dune. Dispara una onda de resonancia armónica, la cual es capaz de destrozar cualquier unidad o estructura que se encuentre dentro de su alcance, amiga o enemiga.

11 Mammoth Mk. II: Este prototipo es la más poderosa arma con que cuentan las tropas GDI. Porta railguns gemelos, y un lanzador de misiles antiaéreos. Los railguns son capaces de convertir en cenizas cualquier unidad en segundos, y su lanzador AA asegura a la unidad protección contra los ataques aéreos. Debido a que aún se encuentra en fase de prueba, sólo uno por vez puede ser fabricado.

12 Mobile Sensor Array: El mismo es un vehículo equipado con un conglomerado de sensores que pueden detectar la presencia de unidades hostiles, incluso aquellas invisibles o enterradas.

13 Orca Fighter: La principal fuerza aérea GDI, es un aeroplano versátil y ligero, armado con un lanzamisiles dual. Sus principales virtudes son su velocidad y versatilidad, pero deben retornar a un Helipad a recargarse.

14 Orca Bomber: Más pesado y mejor acorazado que el Caza, el mismo cambia velocidad por poder de fuego. Cargado con bombas de alto explosivo, es ideal para ablandar objetivos previo a un asalto terrestre.

15 ORCA Caryall: El mayor de los Orcas, tiene la crítica labor de rescatar o transportar unidades a cualquier zona de combate.

16 Hunter Seeker Drone: Este es un dispositivo de autodestrucción, que se "pega" a cualquier unidad enemiga y explota destruyendo la misma.





de instalaciones defensivas. una de las innovaciones más interesantes consiste en las torretas mismas: La cabeza de cada torreta es removible, pudiendo modificar las armas de la misma para cualquier tipo de amenaza, como misiles tierra-aire para todo aquello que vuele, lasers para eliminar infantería, etc.



El juego contendrá misiones nocturnas donde la oscuridad se convertirá en tu peor enemigo. Usando la cobertura de la noche, una unidad enemiga podrá atravesar tus defensas, entrar a tu base y capturar un edificio clave. No obstante, podrás montar reflectores que enfoquen las entradas de la base en búsqueda de enemigos, las cuales actuarán en conjunción con las defensas automáticas para eliminar cualquier incauto que ose acercarse a tu base. Con el nuevo engine utilizado por Westwood para generar el terreno (conocido como MegaVoxel), podremos ver el potencial que el juego encierra: Fuego que consume edificios y árboles, gas venenoso que puede ser diseminado por el viento, terreno completamente "destruíble", y unidades que pueden utilizar las irregularidades del terreno para ponerse a cubierto.

El campo de batalla viviente

El nuevo engine provee al juego de posibilidades nunca antes vistas en un juego estratégico en tiempo real: Terreno en el que las explosiones generan agujeros en el suelo, y en el cuál no se pueden construir estructuras; puentes que pueden ser destruidos y reconstruidos, acorde con las reglas de la guerra moderna, en la cual un comandante debe decidir cuando proteger un puente estratégicamente clave y cuando volarlo en pedazos; un clima hostil, matizado por tormentas iónicas, un "regalo" de la atmósfera contaminada por el Tiberium, durante las cuales los armamentos con componentes electrónicos quedan inutilizables y los aviones no pueden volar; y por meteoros de Tiberium, maná caído del cielo cuando estamos escasos de créditos, pero una maldición cuando caen sobre una estructura o unidad de nuestra propiedad. Las misiones árticas nos mostrarán la importancia del hielo como factor defensivo, pudiendo comenzar la misión en una isla rodeada por el agua, inmunes a todos los ataques excepto los aéreos y los anfibios, y cuando el agua se congele, vernos enfrentados a tanques, infantería y toda clase de vehículos que se desplazan sobre el hielo. El campo de batalla ya no es solamente eso, ahora Tiberian Sun ofrece al usuario un entorno que puede matarlo o ser utilizado para matar. Nunca has visto nada igual.

Las unidades

Independientemente del tipo de engine utilizado o de la calidad de los gráficos, parece haber una constante en los juegos de estrategia en tiempo real que hace a los usuarios volver por más, y es la promesa de excitantes nuevas unidades para utilizar en batalla. En ese aspecto, Command & Conquer: Tiberian Sun parece dispuesto a destrozar la competencia. Total Annihilation

Noticia de último momento

Westwood Studios ha anunciado que los fans (de Estados Unidos) que preordenen Command & Conquer: Tiberian Sun a Electronic Arts recibirán un ejemplar de la edición limitada para coleccionistas, de la cual sólo se producirán 50.000 ejemplares. La misma incluirá un manual de lujo con fotos del backstage, el soundtrack CD, y una miniatura de un soldado Nod o GDI. Esta edición, según la gente de Westwood, está dedicada a aquellos fans que han esperado pacientemente la secuela de uno de los más exitosos juegos de PC de todos los tiempos.







Las unidades Nod

1 Light Battle Infantry: La Infantería Ligera es la columna vertebral de las tropas GDI y NOD. Armados con un rifle de pulso M16 Mk.II, inflingen daño ligero a la mayoría de los objetivos. Si bien es lenta, la infantería ligera es capaz de movilizarse por cualquier tipo de terreno con poca pérdida de velocidad. A su vez, es capaz de transitar terrenos inaccesibles para los vehículos.

2 Cyborg Infantry: Es el resultado de recientes experimentos NOD tendientes a fusionar humanos mutados por Tiberium con máquinas. Están armados con un rifle de pulso pesado y protegidos por una fuerte coraza.

3 Rocket Infantry: La infantería pesada NOD lleva un lanzacohetes montado en el hombro que es efectivo contra vehículos, estructuras, infantería y todo tipo de amenazas aéreas. Debido al peso del lanzacohetes, la infantería pesada es más lenta en sus desplazamientos que la ligera, pero posee un mayor poder de fuego y está mucho más protegida.

4 Engineer: Lento y desarmado, no obstante el Ingeniero es una unidad mortal: es el único soldado capaz de capturar instalaciones enemigas. El uso táctico de ingenieros es considerado un arte entre muchos comandantes. A su vez, el mismo es útil para reparar estructuras y puentes.

5 Cyborg Commando: Estos cyborgs son aquellos que debido a su buen desempeño son promovidos. Dotados de suficiente poder de fuego para destruir una base completa, son una gran amenaza en el campo de batalla. Armados con una chaingun y un lanzallamas, son letales en combate.

6 Subterranean APC: El APC subterráneo es capaz de transportar hasta cinco unidades bajo el suelo hasta su objetivo. El mismo es indetectable por todo menos un GDI Deployable Sensor Array.

7 Attack Cycle: Primariamente utilizadas como unidad de reconocimiento, la Motocicleta de Ataque es la unidad NOD más veloz. Si bien cambia protección por velocidad, la misma es capaz de infligir daño moderado antes de ser destruída. Lleva dos lanzacohetes capaces de atacar unidades aéreas y terrestres.

8 Hunter Seeker Drone: Este es un dispositivo de autodestrucción, que se "pega" a cualquier unidad enemiga y explota destruyendo la misma.

9 The Weed Eater: Este vehículo NOD es esencialmente una aspiradora masiva que es usada para recoger las raíces del tiberium en lugar de los cristales, las cuales se utilizan en la refinería adecuada para crear un mortal misil químico.

10 Tick Tank: Este pequeño tanque posee la habilidad de enterrarse para incrementar sus defensas y trabajar como batería de defensa móvil.

11 Stealth Tank: Lo más nuevo en tecnología Stealth, este tanque es capaz de invisibilizarse, tornándose indetectable. El mismo es incapaz de permanecer invisible cuando dispara.

12 Artillery: Debido a la necesidad de hacer daño sin temor a recibir respuesta, NOD ha creado una nueva plataforma de artillería móvil de largo alcance.

13 Harpy: Excelente contra infantería y vehículos ligeros, la Arpía es la nueva generación de helicópteros de combate.

14 Repair Bot: Capaz de reparar los vehículos dañados en combate, este robot posee un brazo provisto de todas las herramientas necesarias para poner un vehículo nuevamente en condiciones de combatir.

15 Banshee: Experimentos con tecnología Alien recuperada, han permitido a NOD crear la siguiente generación de cazas. Con el nombre clave Banshee, esta unidad es capaz de destruir cualquier estructura o unidad con sus dos cañones de plasma.

16 Devil's Tongue Flame Tank: El terror es un excelente arma, y la vista de esta unidad de pesadilla es suficiente para hacer temblar a las tropas GDI. Capaz de enterrarse y desplazarse bajo el suelo, es capaz de lanzar ataques por sorporesa de alta efectividad contra todo tipo de estructuras. Especialmente efectivo contra infantería.

puede parecer maravilloso por derecho propio, y posee una gran variedad de unidades, pero para ambos bandos la mayoría de ellas, desafortunadamente, parecen más de lo mismo. Esto no ocurre en Tiberian Sun. Las unidades de GDI y Brotherhood of NOD son completamente diferentes, cada una con sus propias especialidades y armas. Por ejemplo, debido al nuevo engine utilizado para el terreno, algunas unidades estarán habilitadas para enterrarse en el piso para alcanzar sus objetivos. Por supuesto, siempre puedes utilizar el Mobile Sonar Vehicle (MSV) para localizar las tropas enterradas. Otras unidades incluyen Cyborgs genéticamente mejorados, Infantería Jump-Jet, el Hover Multi-Rocket Launching System (Hovercraft Lanzador de cohetes Múltiple, conocido como MRLS), soldados acorazados con Powered Assault Armor (los clásicos Mechs), y la clásica infantería en todos sus tipos. Un elemento muy novedoso en el género de los estratégicos en tiempo real que incluirá Tiberian Sun consistirá en la facultad de las tropas del jugador de ganar experiencia y adquirir nuevas habilidades con el correr del tiempo, entre las que se cuentan Espionaje, Sabotaje, etc.



En síntesis

La gran pregunta es: ¿La transformación de Command & Conquer en una película interactiva multimillonaria traerá nueva vida a la saga o la sumergirá en el olvido? Por lo que se puede ver, el futuro es promisorio: el video full-motion en Command & Conquer: Tiberian Sun simplemente complementa el juego, no lo reemplaza. Por lo que pudimos ver mientras jugábamos al hacer esta nota, C&C puede muy bien reconquistar el trono de los juegos de estrategia que perdió hace tiempo frente a adversarios como Total Annihilation y Starcraft.

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Darkstone	93%
Fly!	90%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Interactive / Friendware / Centro Mail
INTERNET: www.cryo-interactive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 120 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Serial, LAN e Internet hasta 8 jugadores.

Saga: La furia de los Vikingos



Mitología nórdica convertida en aventura

Por Durgan A. Nallar

Quiénes son los Vikingos? Guerreros escandinavos que salen en expediciones lejanas en todos los mares. Por extensión, se utiliza este término para los habitantes de Escandinavia, es decir Dinamarca, Suecia, Noruega y la isla de Islandia. El Vikingo es un hombre de recursos. Es un granjero que cultiva la tierra, un artesano que fabrica sus herramientas, es cazador y pescador. Sus dominios están junto al mar y posee un barco. A veces deja su tierra para comerciar y hacer la guerra, todo lo que le proporcione un beneficio... (De la Enciclopedia de Saga).

El nuevo juego de estrategia en tiempo real de Cryo Interactive introduce algunas variantes en el género que lo convierten en una experiencia interesante. Las unidades presentes en Saga se dividen en dos clases: la humana, cuyos representantes son el Vikingo y el habitante del Sur, y la fantástica, basada en la mitología nórdica: elfos, enanos, trolls, centauros y gigantes. La variedad de personajes se completa con animales comunes como lobos y ciervos, y otros fabulosos como arañas gigantes y serpientes de mar.

El objetivo es cumplir el rol de un clan Vikingo en su lucha por extinguir o someter a todos los clanes del mundo, aunque es posible jugar con cualquiera de las otras seis razas. Se da comienzo con ocho misiones básicas que sirven de tutorial y con las cuales es posible comprender el sistema de juego, que sin dudas se aleja del utilizado en la generalidad de los RTS, colocando el acento en una nueva forma de estrategia. No existe un árbol tecnológico complejo en Saga; cada raza tiene algunas pocas construcciones que realizar y el progreso se obtiene por medio de la acumulación de recursos llamados unidades de producción: la mayoría de las razas tienen una forja de armas, de útiles, de armaduras, etc., y basta con ordenar a nuestras unidades que trabajen en ellas para obtener el incremento de habilidades. Saga presenta un ciclo de estaciones -el escenario se cubre de nieve cada cierto tiempo- que no sólo es un detalle estético; el clan comienza como una pequeña aldea, cuyos integrantes deben trabajar la tierra en verano y cazar en invierno. El juego propone objetivos apoyándose en esta característica; por ejemplo, en un escenario deberemos ayudar a un desesperado troll a reunir cierta cantidad de vacas antes de la llegada de la temporada invernal, cuando el gigante K'nrug vendrá a comprobar su ganado. En XPC logramos algunos terneros, pero no los suficientes, y cuando llegó el gigante no nos quedó más remedio que defendernos a pedradas y mordiscones. Por supuesto, K'nrug terminó muerto y nosotros le pusimos una peluda pata verde en la panza, en señal de triunfo.



La instalación completa (210 MB) permite hasta 3 niveles de zoom.



Fiestita escandinava

La inteligencia de las unidades es casi perfecta. Basta con enviarlas a reproducirse, colocando, por ejemplo, un hombre y una mujer Vikingos en una casa, para que ya no debamos volver a preocuparnos por su desempeño: si necesitan alimentos, irán de caza, a pescar, o cosecharán antes del invierno. El resultado de su unión será un humano de cualquier sexo. Así crece nuestro clan. La pareja puede estar formada también por seres de diferente raza. Humanos, elfos, trolls y enanos pueden cruzarse para obte-

ner miembros de cualquiera de las especies involucradas. Centauros y gigantes se encuentran genéticamente aislados y no pueden reproducirse con otras especies. ¡Gracias a Odín!

La IA trabaja con eficiencia si enviamos a una unidad a construir algo. Antes procurará por sí misma obtener la madera necesaria, tanto sea sacándola del almacén como talando los árboles que el clan conoce tras haber explorado el terreno, y luego comenzará la construcción. Son inteligentes a la hora de defender sus dominios y abrirse paso a través de regiones difíciles. Atacan a distancia con arcos y flechas y luchan cuerpo a cuerpo sin que uno los tenga que andar cuidando en exceso. Es posible agruparlos en escuadrones de guerreros y dirigirlos como si se tratara de una sola unidad.

Ajustando el cinturón

En el almacén es posible acumular víveres o comerciar con las otras razas por los elementos que no tenemos. Por ejemplo, los Vikingos pueden comprar vacas para sus establos a otro clan, hierro a los enanos y fruta mágica a los elfos. Las mujeres Vikingas y las voluptuosas Valkirias pueden ser vendidas o compradas si andamos escasos de amor, y es posible adquirir un miembro de otra especie con el fin de acceder a sus conocimientos. Si el clan Vikingo dispone de un enano puede extraer hierro de las montañas y ya no necesitará comprarlo. La diversidad de acciones convierten a Saga en un juego a tener en cuenta, bastante distinto a todo lo visto. En los mapas más avanzados dirigiremos un enorme clan con miembros y tecnología de las siete razas.

Como Vikingos intentaremos explorar las regiones más lejanas, asesinando o sometiendo a los demás pueblos. En cualquier caso, es mejor someter a un clan rival que destruirlo, porque de esta manera todas sus pertenencias pasarán al nuestro. Para someter a otro pueblo necesitaremos mayor prestigio que éste, y lograr introducir una unidad en el edificio capital del enemigo. El prestigio se obtiene matando a los guerreros rivales; al tiempo, el clan rival pierde el propio. La primera casa que construimos es la capital del clan y, aunque podemos cambiarla a una más segura, esto demora hasta el principio de la siguiente estación. Nuestro clan es igualmente vulnerable a este tipo de certeros ataques.

Magia y Ciencia

La magia también forma parte de Saga. Cada raza tiene su propia forma de utilizar el maná que existe en los cuatro elementos sagrados. Los Vikingos disponen de sus Valkirias, quienes apoyan su poder en la religión pagana. El Pueblo del Sur se defiende con antimagos cristianos. Elfos, enanos y trolls tienen a sus Señores de las Runas, seres naturalmente mágicos. La variedad de hechizos es extensa. Una vez más, centauros y gigantes se las arreglan solos. El elemento indispensable para los hechiceros de cualquier clase es la fruta mágica del árbol Glitnir, que los elfos siembran y comercian.

La tecnología encerrada en Saga permite escenarios vastos, quizás demasiado para ciertas misiones, obligándonos a explorar más de la cuenta. El terreno es simple y algo plano, pero hay suficiente variedad de objetos y adornos como para montar escenarios de notable belleza. Los gráficos de las unidades son excelentes, con decenas de animaciones para cada actividad y sonidos propios. Las embarcaciones que las razas construyen para la guerra o para el transporte entre continentes e islas, asombrosamente se desplazan más rápido cuando tienen viento a favor. Nubes bajas siguen la misma dirección, proyectando sombras en el terreno. Su música de origen celta y las bestias salvajes que pueblan Saga complementan un entorno épico: arañas gigantes que lanzan veneno, serpientes de mar que surgen de improviso sobre nuestras naves y osos que atacan sin provocación, no son más que un ejemplo de lo que nos espera. El CD contiene además una pequeña enciclopedia con leyendas y comentarios acerca de la mitología nórdica. Saga se presenta íntegramente en castellano.







Una serpiente de mar colifata ataca a un destructor elfo.

Sin embargo, no todo es bueno. El juego carece de una campaña clara o de una historia en particular. Sin contar las misiones de entrenamiento, hay apenas 17 escenarios avanzados -lo cierto es que algunos consumen mucho tiempo de juego- y 19 para multiplayer. Cada uno propone un objetivo distinto. Esta extraña falta de campañas organizadas se compensa de alguna manera con la presencia de un editor de escenarios de muy fácil uso que, a pesar de no tener buena documentación, es una herramienta indispensable para extender la vida útil de Saga.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un muy buen RTS basado en la mitología nórdica.
LO QUE SI: Unidades variadas. Amplitud de objetivos. Fácil editor.
LO QUE NO: Falta de cohesión entre escenarios. Pocos mapas.

79%

MACHINES

*[WIRED/.FOR>**WAR**:]*

Machines ofrece un universo 3D en tiempo real que lleva el género de la estratégia a una nueva dimensión. Descubre y construye centenares de instalaciones, edificios y máquinas diferentes. Desarrolla nuevas herramientas de ataque y defensa en los laboratorios de investigación.

Toma el control de una generación de robots futuristas. Tú misión: poblar y conquistar nuevos planetas. Administra recursos, expande tu ejercito y destruye batallones de máquinas enemígas.

Espía y sabotéa a las tropas enemígas. Reduce a tus adversarios desde sus propias líneas.









Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires
Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar

Acclaim
www.acclaim.net



PROMEDIO
34%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: SSI
INTERNET: www.ssionline.com
REQUERIMIENTOS MINIMOS: Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, 50 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Cooperativo y competitivo.



Warhammer 40.000: Rites of War

Una demostración práctica de cómo hechar a perder lo que podría haber sido un buen juego



Si esto no les parece una verdadera momia, es porque no lo vieron en acción.

Por Santiago Videla

Poco tiempo después del lanzamiento de Chaos Gate, la gente de SSI anunció que estaba trabajando en un nuevo proyecto (Rites of War) que a pesar de que no sería la segunda parte de este juego, también estaba basado en el universo de Warhammer 40.000, lo que daba las esperanzas de que se tratara de una versión parecida, pero con algunas cuantas mejoras.

Lamentablemente, la cosa no fue de esa manera y lo que al parecer sería un gran juego, terminó siendo una de las decepciones más grandes que tuve este año.

De mal en peor

Una de las metidas de pata más grandes que se mandó SSI con este juego es cambiar su estilo por completo y transformar lo que antes era una muy buena imitación de los X-Com en un simple juego de tablero al mejor estilo guerra civil norteamericana, que no calienta ni a la fuerza.

Al principio, podemos ver una serie de menúes en los que podemos armar y configurar a nuestras tropas, que dentro de todo no están tan mal, e incluso tienen un estilo engañosamente parecido al de los de Chaos Gate.

Las primeras impresiones desagradables vienen tan pronto como empezamos a jugar, ya que a pesar de que los gráficos en general son buenos, las unidades son increíblemente desproporcionadas con respecto a todo lo que las rodea y la sensación que eso nos da, es la de estar jugando con muñequitos encima de una cartulina pintada.

Para que se den una idea, un simple soldado es del mismo tamaño que un tanque y a su vez es más grande que una ciudad, encima de todo, al moverse por el escenario tanto nuestras unidades como las del enemigo suelen caminar por encima de los bosques, montañas y hasta en algunas ocasiones de los ríos, cosa que por lo menos en mi caso logró terminar con cualquier vestigio de interés que me hubiese podido quedar.

Igualmente supongo que esto es justificable al tratarse de un juego de tablero, pero en mi opinión, pienso que de vez en cuando, en lugar de retroceder en el tiempo convendría evolucionar, sobre todo teniendo en cuenta las tecnologías que se usan hoy en día.

Con respecto a la jugabilidad en sí, el movimiento dentro de cada misión está basado en el polémico sistema de hexágonos, odiado por muchos y apreciado por muy pocos, cosa que igualmente a esta altura pasa casi desapercibida, pero lo que sí resulta muy molesto es que la gran mayoría de las misiones tiene un límite de 40 turnos después del cual, automáticamente nos manda a la pantalla de los créditos.

En cuanto a los gráficos, si bien la calidad del juego en este aspecto no es mala, las animaciones de las unidades y los efectos especiales dan risa y salvo algunos modelos que son bastante descentes, la mayoría de los diseños roza con lo bizarro.

El tiro de gracia

En el caso de que todavía estén leyendo esta nota, me parece que no hace falta decirles que si son fanáticos del universo de Warhammer 40.000, lo que les conviene hacer es volver a jugar a Chaos Gate y a menos de que sean super-ultra-extra-mega-archi-recontra-fanáticos de los juegos de tablero y quieran verlo tal cual y como se juega en el tablero, lo que les recomiendo es que lo eviten a toda costa.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de estrategia por turnos bastante embolante.
LO QUE SI: Los gráficos. Las secuencias animadas.
LO QUE NO: Las proporciones de las unidades. El estilo del juego, etc, etc.

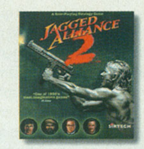
34%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sirtech
IMPORTA: CD MARKET
INTERNET: www.jaggedalliance.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO **89%**

Jagged Alliance 2



El arte de combinar de forma magistral la estrategia con el RPG

Por Maximiliano Peñalver

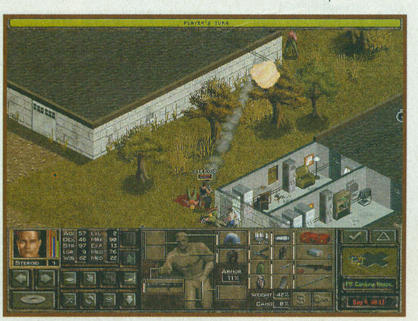
Luego de una interminable serie de problemas llega a nuestras manos la secuela de uno de los mejores juegos estratégicos de la historia: Jagged Alliance. Que con su estilo tan particular (completo, complejo e inmersivo y al mismo tiempo accesible para todos) consiguió una gran cantidad de seguidores, no todos precisamente "fanáticos" del género, mérito que comparte con las tres entregas del X-Com y las dos del Fallout.



¡Me encanta cuando un plan se realiza!

Aunque Sirtech ya nos había deleitado con Deadly Games (una especie de disco de datos avanzado del original) lo que los fanáticos esperábamos (y de hecho lo hicimos durante bastante tiempo, debido a los innumerables problemas que afrontó la compañía, ya comentados en números anteriores de Xtreme PC) era una segunda parte con todas las innovaciones que se le podían aplicar al enorme potencial de la jugosa idea original.

Esta vez, la historia aunque bastante trillada, nos propone una ambientación mucho más interesante, ya que no nos limitaremos a completar una serie de misiones secuenciales o separadas, sino que deberemos organizar una estrategia con los pocos recursos de los que disponemos en un principio para que Enrico Chivaldori, nuestro contratista recupere Arulco, un pequeño país, de las garras de la diabólica mujer que ahora lo somete a todo tipo de miserias.



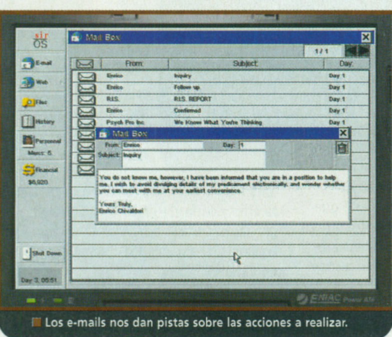
La historia posee unas cuantas vueltas de tuerca, incluso es posible seleccionar en el menú principal, antes de comenzar la campaña, un modo Sci-Fi o ciencia-ficción. Y... no. No nos estamos refiriendo a mercenarios invencibles o que atraviesan las paredes, sino a eventos dignos de X-Files que a los fanáticos de la estrategia orientada al realismo no los van a convencer del todo.

Economía de guerra

Jagged Alliance 2 (JA2) nos propone poner a prueba nuestros conocimientos sobre tácticas de combate, la administración de recursos (económicos, humanos, de armamento, etc.) y el arte de la diplomacia. Todo comienza cuando Enrico nos contacta para darnos un maletín con el dinero para comenzar nuestra misión. Tras una breve caminata bajo la lluvia, llegaremos a nuestro escondite y allí tras encender nuestra Laptop, pondremos en marcha un plan para cambiar el destino de los habitantes de Arulco. Desde ella controlaremos todos nuestros movimientos económicos, ya sea para la reclutación de los mercenarios, compra de armamento, leer los e-mails (siempre con data muy importante) o para acceder a cierta información clasificada que conseguimos gracias a nuestros aceitados contactos (y por supuesto de algunos $$$ que mueven los engranajes).

Una de las novedades en el aspecto de los mercenarios es la incorporación del I.M.P (Institute for Mercenary Profiling) al que accederemos mediante un link en nuestro navegador de Internet, por supuesto, nos referimos al browser ficticio que manejamos desde la Laptop del juego y mediante el cual podremos generar un mercenario acorde a nuestra personalidad (previo desembolso de $3000). El proceso se realiza mediante un formulario que deberemos completar y unas preguntas que deberemos contestar. Cuanto más honestos seamos en las respuestas, más posibilidades hay de que las actitudes y aptitudes del carácter creado sean similares a las de nuestra persona. Este carácter será nuestro representante en el juego y es muy probable que nos encariñemos más con el que con el resto de los mercenarios. Evidentemente, esto fue planeado por la gente de Sirtech para reforzar aún más el aspecto RPG dentro del juego y vaya que lo lograron con creces. Para gratificación de los seguidores, gran parte de los mercenarios reaparecen en esta secuela, y al igual que en el JA original tienen su propia

voz, estilo y humor, además de un set de mensajes y acotaciones que repiten durante los combates. Hay desde roperos anabólicos pseudo-Schwarzenneggers hasta flacuchos por los que no apostaríamos un mango. Pero, sin embargo, las apariencias engañan y un sistema de prueba y error a veces es clave para ver quiénes son los que valen la pena entre los más económicos. Obviamente los de cachet más elevado son casi infalibles en las aptitudes elevadas que poseen, pero nos tendremos que olvidar de contratarlos hasta que el juego esté bastante avanzado. También deberemos tener en cuenta de que estamos contratando mercenarios, cuya principal motivación (y se podría decir única) es el dinero. Si dejamos de pagar su salario, den por descontado de que se tomarán el buque sin miramientos y si sospechamos o directamente uno nos alerta de su antipatía

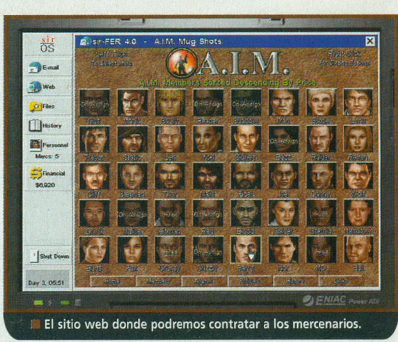


Los e-mails nos dan pistas sobre las acciones a realizar.

con otro integrante del equipo, evitemos juntarlos en un mismo grupo ya que es muy posible que se terminen matando entre ellos.

Sangre, sudor y tiros a rolete

Sin dudas el aspecto más brillante de todo el juego reside en los combates, y den por descontado que durante nuestra travesía por Arulco nos enfrentaremos a docenas de ellos. Es absolutamente imposible contar, en tan poco espacio, todas las opciones y posibilidades estratégicas con las que contamos en el campo de batalla. Desde dividir nuestro equipo en diferentes grupos y luego programar ataques sincronizados a un mismo sector, hasta la posibilidad de caminar sigilosamente para parapetarnos detrás de un enemigo distraído y asesinarlo a sangre fría con un cuchillo desafilado y oxidado. Por supuesto contamos con granadas, todo tipo de revólveres y ametralladoras, explosivos y granadas, aunque en el caso de que nos quedemos sin munición les podemos revolear cualquier cosa por la cabeza. Y es que como en el mejor juego de rol, casi todo lo que es remotamente posible en la realidad, lo podremos implementar en el combate de JA2.



El sitio web donde podremos contratar a los mercenarios.

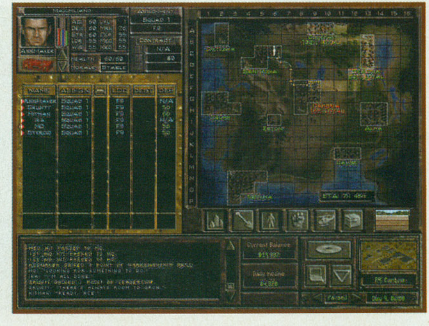
En muchos de los sectores que deberemos atacar notaremos la presencia de civiles, está de más decirles que si matamos a alguno de ellos, no sólo nos ganaremos la antipatía del resto, sino que incrementará el número de enemigos a derrotar. Aunque parezca mentira, una situación más o menos controlada se nos puede ir de las manos fácilmente con un error de este tipo, ya se darán cuenta de lo irritante que es lidiar contra dos urzos armados hasta los dientes y que un civil nos empiece a pegar trompadas por la espalda. En este caso nuestra recomendación es que carguen el juego desde la última posición y lo reintenten, ya que nuestro objetivo es recuperar todos los sectores y para esto es imprescindible el apoyo de los civiles.

Ni bien lleguemos a un sector nuevo, podremos caminar libremente por el terreno (en tiempo real) hasta que encontremos (o que nos encuentre) algún enemigo. Desde ese momento y hasta que pasen dos turnos completos sin avistar ningún adversario, el juego será regido por los "action points" (puntos de acción) de cuyo entendimiento depende nuestro suceso en el juego.

Cuando pasemos a este modo (o sea, por turnos) conviene calmarse y pensar muy bien cada paso a seguir, sobre todo cuando esto implica riesgos como quedar al descubierto ante 5 soldados armados hasta los dientes que van a jugar al Carnival con nosotros ni bien terminemos nuestro turno, por no haber calculado bien los "puntos de acción" necesarios para llegar a un lugar cubierto. A diferencia de nuestros mercenarios (que al principio son bastante torpes), los soldados poseen una puntería envidiable ya desde los primeros enfrentamientos, por lo que conviene no subestimarlos aunque los superemos en número. Es recomendable que entre combate y combate acomodemos el inventario de cada uno, recarguemos las armas y distribuyamos de manera coherente los ítems de cada uno, ya que en el medio de un combate esto nos costará una gran cantidad de preciosos puntos de acción que pueden causar la muerte de varios de nuestros mercenarios.

Mientras no estemos en combate, nuestros soldados pueden ejercitar conocimientos, curar enfermos o recuperarse de heridas, enseñar o aprender habilidades y entrenar civiles en el arte del combate para formar "milicias" que defenderán los sectores de los que nos ausentemos.

El juego no sólo se desarrolla en la superficie ya que Arulco posee en ciertos sectores, minas que podemos conquistar y (tras convencer a los líderes de los obreros) cosechar las ganancias que de ellas se extraiga. Cada



vez que logremos el control de alguna deberemos, o bien entrenar una milicia o dejar un par de nuestros hombres custodiándola, ya que con seguridad el ejercito de la Reina intentará recuperarla. Teniendo en cuenta de que se convertirán en nuestra principal fuente de dinero, su protección es una prioridad.



En el caso de que el enemigo recupere una de ellas, deberemos volver al sector para intentar recuperarla. Es posible que haya soldados "dentro" de la mina, por lo que tendremos que investigar todos sus subniveles (hasta un máximo de 3) para retomar su control. También, si andamos escasos de dinero podemos pegarnos una caminata por los subniveles donde generalmente encontraremos algunos minerales que se convierten en efectivo inmediato y aunque no podremos juntar fortunas, nos servirá para salir de más de un apuro.

Mientras avancemos en el juego veremos cómo nos vamos sorprendiendo cada vez más, cuando se nos habiliten vehículos, nuevas armas y escenarios que cada vez desafiarán más nuestro ego de estratega.

En resumen

Es muy difícil explicar lo que se siente al jugar al JA2. Los fanáticos de la estrategia sentirán que tocan el cielo con las manos al ver como el juego recompensa con la victoria un buen planeamiento y distribución de los recursos, mientras se asombrarán una y otra vez ante la impecable interface y todas las acciones contempladas e implementadas por el equipo de desarrollo en el largo proceso de la creación de este juego (totalmente justificado). El único punto flojo sería el de los gráficos, algo fuera de época, pero se nota que todos los esfuerzos fueron distribuidos en todos los demás aspectos del juego, aunque la gran decepción es la omisión del modo Multiplayer.

Los que hayan disfrutado de juegazos como Fallout o X-Com (que como dijimos no sólo son populares entre los fanáticos de los juegos de ROL o de estrategia), hacen una apuesta segura al aceptar el reto de devolverle el trono de Arulco a su legítimo heredero, ya que se harán acreedores a una de las experiencias más atractivas en la historia del genero.



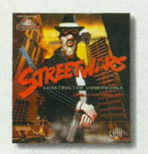
QUE TIENE: Uno de los mejores juegos estratégicos del año.
LO QUE SI: Interface clara y precisa. Excelente fusión entre estrategia en tiempo real y por turnos. Realista hasta la médula.
LO QUE NO: Los gráficos sólo cumplen su cometido. No tiene modo Multiplayer (Buhh!)

89%

PROMEDIO **82%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Studio 3 Interactive / Infogrames
INTERNET: www.studio3.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 60 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores vía LAN (IPX-SPX)



Street Wars

Para complacer al Padrino

Por Durgan A. Nallar

El inquilino de la calle Palurdo se queja porque la casa se llena de humo. Al lado, la cafetería de Mike arde desde los cimientos, por lo menos hasta que el gordo del traje elegante se ocupe de arreglar las cosas. Pero ahí no terminan los problemas. Los Barbino acaban de volar nuestro hospital. Un grupo de borrachos alborota el barrio. Calle abajo camina alegremente una cucaracha, sin sospechar que nuestro gángster va tras ella. Un barril de combustible brilla en el cementerio, marcando territorio. El Palacio de las Delicias de Lola esta noche exhibe un nuevo show... ¡al que asistirá el comisario! Mandamos instalar un alambique al bar de Baldy y separamos la plata de los sobornos.



En Europa se llama Street Wars, en USA, Mob Rule.

¿Recuerdan Constructor? Los muchachones de Studio 3 trabajaron duro para producir una secuela del más divertido y bizarro -aunque poco apreciado- de los juegos de estrategia en tiempo real. Constructor se ambientaba en la Norteamérica de los gángsters de 1920 y 1930, y contaba con espectaculares gráficos y situaciones desopilantes, instándonos a construir una ciudad, al estilo SimCity, pero desarrollando al mismo tiempo un imperio del bajo mundo, repleto de matones a sueldo y psicópatas de mente retorcida; su principal defecto residía en la elevada curva de aprendizaje y su dificultad endiablada a poco de comenzar. Street Wars: Constructor Underworld, continúa esa tradición pero no sin introducir algunos cambios para facilitar la jugabilidad y mejorar el aspecto.

La mezcla entre estrategia en tiempo real, simulador de ciudad y terrible humor negro ha dado como resultado un producto provisto de gran personalidad y sólido como un bloque de granito. La acción se desarrolla en cinco diferentes ciudades, cada una con numerosas y particulares misiones. Se comienza generando algunos materiales básicos, como cemento, y más tarde ladrillos y acero, para la construcción de los negocios que nos permitirán hacernos con buen dinero para expandir nuestra familia de trabajadores y gángsters. Los trabajadores construyen los edificios y también pueden ser entrenados como distintos tipos de maleantes. Los gángsters se ocupan de hacer el trabajo a fuerza de balazos. Otros personajes, como los reparadores, no sólo mantienen los edificios en buen estado sino que también llevan algo de dinamita por si se nos ocurre hacer maldades. Los inquilinos nos pagan la renta o bien producen más de sí mismos u otros trabajadores. Los borrachos aparecen cuando tenemos las cafeterías y restaurantes a punto, y no dudan en gastar hasta el último centavo. A medida que progresa el juego, nuevos personajes se tornan disponibles, como los Indeseables, que por unos billetes son capaces de cumplir nuestros más salvajes sueños de violencia y destrucción: Lola se desviste para las masas, hay un asesino de la motosierra, un cura que vende objetos non sanctos, un fantasma capaz de espantar a las familias, jugadores de pool patoteros, amantes de lo ajeno... ¡verdaderas joyas! A medida que crece nuestro imperio nos encontraremos con otras familias tratando de invadir territorio, siempre utilizando las más sucias técnicas. La presión se duplica, porque los ojos del Padrino están puestos en nuestros quehaceres diarios, y ya sabemos que fallarle a ese viejo significa un viaje al fondo del río.

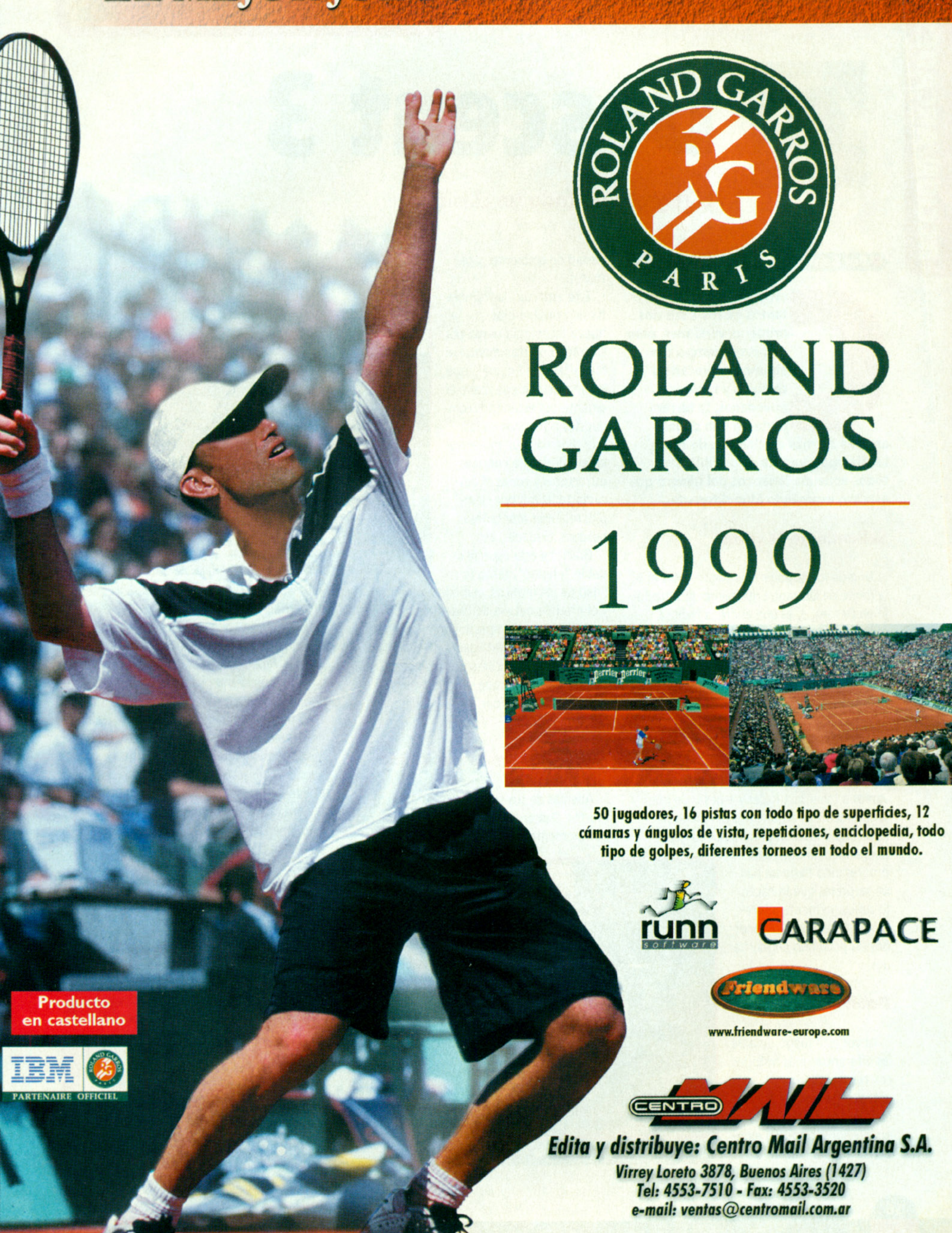
El juego soporta varios idiomas, incluso el nuestro.

Los edificios se llenan de cucarachas, el cementerio no da abasto, la municipalidad nos clausura cada tanto, el jefe de policía pide más sobornos... A veces la situación parece insostenible, pero es para matarse de risa. Los gráficos son excelentes, aún más detallados y coloridos que en Constructor. Sonido y música están muy bien. La interface ha sido simplificada y los simpáticos videos de los personajes seleccionados se mantiene estilo cartoon; atención al del borracho, una auténtica pieza de arte.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La secuela de Constructor.
LO QUE SI: Gráficos de primer nivel. Muy jugable y divertido. Los Indeseables.
LO QUE NO: Cuesta dominarlo. Pocas opciones multiplayer.

82%



EL MEJOR JUEGO DE TENIS PARA TU PC
ROLAND GARROS
RG
PARIS
ROLAND GARROS
1999
50 jugadores, 16 pistas con todo tipo de superficies, 12 cámaras y ángulos de vista, repeticiones, enciclopedia, todo tipo de golpes, diferentes torneos en todo el mundo.
runn software
CARAPACE
Friendware
www.friendware-europe.com
Producto en castellano
IBM
PARTENAIRE OFFICIEL
CENTRO MAIL
Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.
Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427)
Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520
e-mail: ventas@centromail.com.ar

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Illusion softworks / Talon Soft/Take 2 / Tele Opción
INTERNET: www.talonsoft.com/hidden_dangerous
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores vía LAN (IPX-SPX)



Hidden & Dangerous

O como tener tu propio "Sábado de super acción"

Por Sebastián Di Nardo

Era una tarde fría como tantas otras, el cansancio me castigaba con infalibles latigazos mientras me arrastraba pesadamente hasta la editorial en busca de un nuevo fichín. A pesar de tener la cabeza "quemada" la idea de internarme tras las líneas alemanas en plena segunda guerra me resultaba lo suficientemente atractiva, como para desistir una vez más de acostarme temprano y reponer mis fuerzas. Fue así como Hidden & Dangerous entró en mi vida.

Solo se escucha el golpeteo de la lluvia sobre el agua del río, y nos aferramos a la empuñadura de nuestra arma como al osito que tuvimos de chicos. Porque ese pedazo de metal puede ser lo último que vea antes de morir y quizás mis 3 compañeros piensen lo mismo al mirar sus armas. Ahora estoy aqui parado y quizás en un momento esté revolcándome en el barro mientras mi vida escapa con mi último aliento. Aún así debo cumplir con mi misión, me adelanto y mis 3 compañeros me siguen. En cuclillas detrás de una piedra, puedo ver por la mira telescópica de mi rifle una caseta alemana y 2 guardias en el puente. Puedo liquidar a uno de un solo disparo pero y los demás? Tendré que confiar en mis compañeros.



Savotear instalaciones alemanas, uno de nuestros principales objetivos.

Esta es sólo una de las tantas sensaciones que transmite Hidden & Dangerous, una novedosa mezcla de Rainbow 6 con Spec Ops y Commandos.

Formamos parte del SAS (Special Air Service) y tomaremos parte en una serie de misiones destinadas a desbaratar los planes del creciente imperio nazi durante la Segunda Guerra Mundial. Tendremos que completar 6 campañas con un total de 23 misiones.



Los 40 del patíbulo

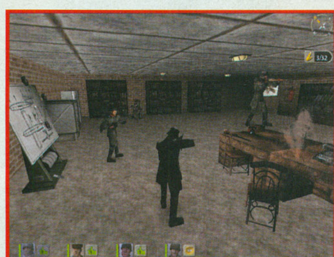
Para llevar adelante nuestras misiones casi suicidas podemos formar un cuerpo con 40 especialistas de distintas nacionalidades, cada uno con distintas habilidades. Algunos de ellos tienen mayor reacción frente al enemigo, lo que puede salvarlos más de una vez ganando segundos preciosos a la hora de abrir fuego, mientras que otros tienen mejor puntería o resistencia física.

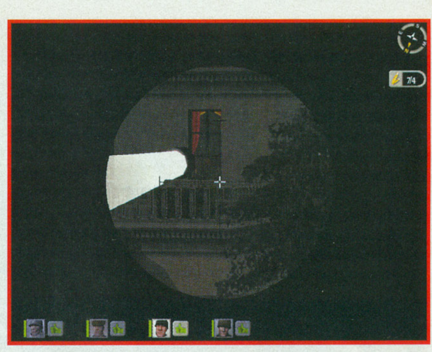
Antes de comenzar cada misión elegimos a 4 de estos 40 hombres y los armamos hasta los dientes, para poder afrontar los peligros que nos esperan. A partir de ese momento una constante sensación de incertidumbre nos invade, una amarga mezcla de miedo, sorpresa y excitación. La misma que sentían quizás los soldados en aquel entonces al pensar que quizás 2 pasos más adelante los aguardaba la muerte. Ahora estaba vivo y quizás en unas horas sería abono para la tierra. Eso mis amigos es una de las cosas más valiosas que tiene Hidden & Dangerous, una de las principales razones por las que el jugador queda totalmente inmerso en la Segunda Guerra Mundial, sintiendo que es él quien se arrastra en el barro para salvar

su vida.

Pero no se trata solo de temor, H&D tiene muchos elementos que lo hacen único. Uno de los causantes principales de adicción es el fabuloso diseño de las campañas y sus misiones. A pesar de ser un juego de estrategia y acción tiene muchísimas variables que ocultan como volar edificios, afanar documentos o liquidar gente. Si bien no podemos saltar a una misión sin terminar la anterior, dentro de esa lineabilidad el desarrollo de las misiones es completamente flexible. ¿Qué significa esto? Tenemos un objetivo (a veces 2) y una ruta a seguir dentro del extenso escenario, pero nadie nos obliga a tomar ese camino y un orden determinado para cumplir con nuestra tarea. Cuando la misión se inicia, podemos arrastrarnos para pasar inadvertidos o atacar silenciosamente a nuestros enemigos, e incluso tenemos que improvisar en algunos casos para lograr el resultado deseado. En nuestro desesperado accionar intentando entorpecer los planes alemanes, robamos vehículos, escapamos de una de nuestras misiónes esquivando lo cañonazos de tanques enemigos que nos persiguen y nos cierran el paso mientras los feroces proyectiles de la infantería nazi intentan detenernos y destruimos antenas para entorpecer sus comunicaciones. Aveces el mejor camino es pasar desapercibido y la mejor manera es, en algunos casos disfrazarnos de civiles o con uniformes alemanes.







En cuanto al armamento, tenemos a nuestra disposición ametralladoras, granadas, fusiles, rifles con mira (sniper) bombas de tiempo, cuchillos, pistolas de bengala, y bazookas. Como valor agregado podemos robar las posesiones de nuestras víctimas municiones, armas, llaves y utilizar las torretas o ametralladoras abandonadas por el enemigo.



Anatomía de un clásico

Gráficamente H&D puede llegar a asombrarnos, si bien el resultado final no es tan dulce com Unreal o Half-Life, los escenarios son muy interesantes y perfectamente documentados. No esperen encontrarse con árboles fabulosos, o arbustos en 3 dimensiones, a veces estos elementos se sacrifican para lograr una mejor performance utilizando en su lugar sprites en forma de cruz, completando un entorno que difícilmente podemos apreciar en toda su extensión tratando de escapar de las balas enemigas.

El factor climático juega un papel importantísmo, perjudicando a veces nuestra visibilidad pero sorprendiéndonos al mismo tiempo con densas neblinas, copiosas lluvias y espesas nevadas, acompañadas por excelentes efectos sonoros. Podemos sentirnos casi mojados al oir las gotas de agua golpear sobre la superficie y sentir como se nos congela la sangre con el viento. También hay que reconocer que hay una excelente investigación detrás de cada disparo. Todas las armas tienen un sonido perfectamente reconocible y distinto de los demás, el pánico nos invade al escuchar las balas zumbar sobre nuestras cabezas o impactar en las paredes mientras gritan en alemán alertando a sus compañeros.



La inteligencia artificial, uno de los elementos generalmente más ambicioso en este tipo de juegos, suele ser a veces un factor contraproducente. En el caso de H&D tenemos un poco de todo. Mientras que algunos enemigos reaccionan de una manera casi impecable rodeandonos para hacernos picadillo o disparando a grandes distancias ni bien asomamos una pequeña porción de nuestra desafortunada cabecita, otros simplemente se quedan arrodillados en el lugar intentando descubrir nuestra posición o corren apresuradamente en nuestra dirección. Esto (gracias a dios) los hace un blanco fácil a pesar del peligro que representan cuando un simple disparo puede costarnos la vida de un soldado. De todas formas lo impredecible de su conducta los hace únicos y terriblemente peligrosos, sobre todo si están armados con granadas o rifles con mira.

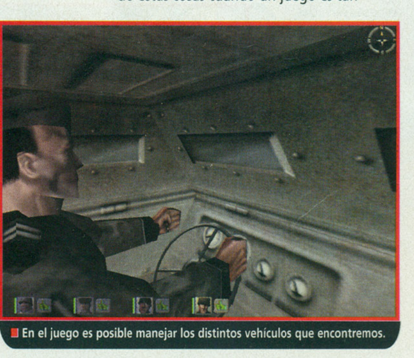


¿Mutiplayer? Yeah baby!!

H&D soporta conexiones vía TCP/IP, modem to modem y serial, y es ahí queridos niños donde una nueva puerta se nos abre y el mundo que creíamos conocer con el single player, cambia por completo.

Podemos jugar de 2 a 4 jugadores en modo cooperativo utilizando 1 soldado por jugador y comunicándonos chateando presionando la tecla F4 para darnos instrucciones. Ustedes dirán: ¡¡Feliz!! ¡¡De a 4 los hacemos pelota!!, ¡¡ERROR!! A diferencia del modo single player la opción para salvar, con lo que si uno de nuestros compañeros es abatido y no queremos perderlo tenemos que empezar la misión de cero, una lección de los programadores para combatir nuestro ambicioso compañerismo virtual y balancear el modo multiplayer.

Aún así, es una de las mejores experiencias que nos brinda H&D por no decir la mejor. El pánico a perder a nuestros amiguetes virtuales nos hace reaccionar con una precisión de relojero y un heroísmo al mejor estilo Soldado Ryan. Cada vez que terminamos una misión los datos quedan almacenados en la máquina que funciona como host para poder continuar con nuestro partido en otra ocasión. ¿Lo mejor de todo? La conección es perfectamente estable y casi no existe el lag.



En el juego es posible manejar los distintos vehículos que encontremos.

The end

Ustedes se preguntarán: ¿Por qué si es tan bueno no tiene el puntaje de un clásico?. Bueno, lamentablemente y como ya ha sucedido con otros fichines, el apuro por lanzarlo tiene su precio. Terribles problemas de física y gravedad. Rifles que desaparecen por momentos al arrastrarnos, soldados que flotan a centímetros del suelo mientras están cuerpo a tierra, muchachitos que atraviesan los techos de los tanques al cargar un juego salvado, la extraña costumbre que tienen nuestros aliados de chocarse con las paredes y ahogarse en ríos en lugar de rodearlos y a veces terribles colgazos que pueden acabar con toda nuestra alegría en un instante. Si bien uno termina perdonando estas cosas cuando un juego es tan bueno, realmente da mucha bronca tener que andar bajando un patch para solucionar estos deslices. Una costumbre que se está transformando en un vicio de los programadores desde la masificación de Internet.

De todas formas, H&D es un juegazo y si no fuera por estos defectitos ninguno de nosotros en la editorial hubiera dudado un instante en convertirlo en un clásico absoluto. Para fanáticos y abstemios del género, un juego imperdible. ¿Qué hacen ahí todavía? ¡¡CORRAN A COMPRARLO!!







XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor juego de acción y estrategia basado en la Segunda Guerra.
LO QUE SI: El miedo, la tensión y la adrenalina. Excelente diseño de campañas y niveles. Buenos gráficos y excelente sonido.
LO QUE NO: Es extremadamente difícil. Los soldados no saben nadar, y por momentos tienen reacciones inexplicables. Bugs y colgazos que pueden solucionarse con un patch disponible en internet.

89%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Drago entertainment / Ubisoft
INTERNET: www.ubisoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP, Módem, IPX, Serial.



Hell-copter

Un helicóptero del infierno... quemado



Por Sebastián Di Nardo

Balas, misiles y destrucción parece ser una fórmula que se repetirá hasta el fin de los tiempos en todos los arcades. Hell-copter no escapa a esa regla. Desafortunadamente no aporta nada nuevo y tiene un increíble parecido con Nuclear Strike. ¿Eso es bueno o malo?

Quizás muchos de nosotros nos pasamos horas frente a las pantallas jugando a un fichín que hizo las delicias del fan de arcades. Soviet Strike era un arcade en el que piloteábamos un helicóptero desde una perspectiva isométrica. ¿La fórmula? Un conjunto de misiones en medio de una guerra combinados con unos gráficos exquisitos para aquella época, y por sobre todas las cosas mucha acción. ¿El resultado? Un exitazo, seguido de cerca por su sucesor, Nuclear Strike.

Hell-copter utiliza esta misma fórmula para volver a intentarlo. ¿Pero que tiene de distinto a sus 2 competidores para obligarnos a comprarlo? La verdad que nada.

¿Ladrón que roba a ladrón tiene 100 años de perdón?

Hell-copter utiliza la misma perspectiva isométrica que los juegos anteriormente mencionados, permitiéndonos volar 3 tipos de helicópteros en un desdibujado marco de guerra. Tan desdibujado como las ventajas y desventajas de las aeronaves y su equipamiento. El objetivo es tan simple como jugar a la rayuela e igual de olvidable. Piloteando nuestro helicóptero tenemos que destruir todo lo que se oponga en nuestro camino y recuperar municiones y energía de nuestras destrozadas víctimas. Quizás aunque el argumento no nos aporte demasiado, una buena calidad gráfica podría haber ayudado y justamente es algo que Hell-copter no tiene.

Desde la tan trillada perspectiva isométrica, nuestro pequeño helicóptero parece estar bastante bien, al igual que el resto de los vehículos y los enemigos... pero ¿y lo demás? La verdad es que lo demás no existe. Si bien los efectos especiales, las luces y las explosiones estan bien (entendamos por bien como justo, ni más ni menos) el terreno de los escenarios es lo que nos demuestra el inexistente potencial gráfico de Hell-copter. Sobre el diseño tridimensional del suelo notamos una textura de tierra y rocas en la que a pesar de nuestra placa aceleradora y sus poderosos efectos aún podemos contar los pixels. Esto no es porque nuestra placa no sea buena sino porque estos señores todavía utilizan texturas en 256 colores, que por más aceleración que soporte tiene tanto grano como la cara de un adolescente. Lo más interesante es que si nos acercarnos demasiado a las montañas podemos encallar con muchísima facilidad y quedar prendidos como un pez en el anzuelo hasta que nuestro helicóptero explota.

En cuanto a los controles, son muy simples y no tienen demasiados secretos, se trata de el famoso: subir-bajar-adelante-atrás-derecha-izquierda-disparo, todo con teclas perfectamente configurables por el usuario. Desgraciadamente una de las cosas que no podemos configurar es la cámara que enfoca nuestra máquina de la muerte aérea. La imposibilidad de rotar la cámara nos da esa horrible sensación de estar atornillados a la cola. ¿Qué les pasa amigos programadores? ¿no se les ocurrió que los chicos pueden aburrirse de la misma cámara?

En cuánto al soporte multiplayer, todas sus modalidades estan contempladas en Hell-copter. Conexiones vía TCP/IP, modem, IPX y serial. Desafortunadamente el lag, cortesía de la mala programación y distancia con los servidores, sumado a la ínfima cantidad de mapas para jugar en esta modalidad eliminan las ganas de medir nuestras fuerzas con nuestros amiguetes.

Airwolf...volvé!

Ustedes se preguntarán que tiene Hell-copter que no tengan los juegos de la saga Strike, la respuesta es NADA. Realmente este fichín carece de toda habilidad para impresionar. No solo tiene misiones aburridas sino que la inteligencia artificial de los enemigos tiene menos reacción que una babosa. Hell-copter no es más que una copia barata de Soviet Strike y Nuclear Strike, si no tenes ninguno de los dos te recomiendo que vayas a buscarlos en lugar de equivocarte con este título. Salvando las distancias, Hell-copter es como la serie de Airwolf, salió despues que el Relámpago Azul y no le llegó ni a los talones. En mi opinión una "pizzeta".

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de helicópteros.
LO QUE SI: Terminé la review y lo puedo desinstalar.
LO QUE NO: Que lo tuve que jugar.

40%

PROMEDIO
1%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gonzo Games / Electronic Arts
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 65 MB libres en el rígido CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: jajajajajajajajaja



Skydive!

Electronic Arts, se lanza al vacío... con un yunque atado a los pies

Por Santiago Videla

No cabe la menor duda que si el objetivo de la gente de Electronic Arts al sacar un título como éste, era el de causar impresión, estoy seguro de que lo han logrado, ya que en lo que va del año creo que ningún otro juego consiguió asombrarme de la forma en la que Skydive lo hizo.

El punto es que en una época en la que los juegos utilizan tecnologías cada vez más sorprendentes, todavía me parece mentira que alguien haya decidido sacar un título tan increíblemente desastroso en todos sus aspectos.

Lo más inexplicable de todo esto, es que Skydive está siendo distribuido por Electronic Arts, compañía responsable de algunos de los mejores lanzamientos de este año, como por ejemplo: Need for the Speed: High Stakes, entre otros, igualmente supongo que ellos deben saber bien lo que hacen, así que vamos a hablar un poco de este juego... por llamarlo de alguna forma.

¡¡¡Geronimooooo!!!

Una de las características más notorias de Skydive es la mediocridad absoluta, que por desgracia (para mí, que tuve que jugarlo) está presente en todo momento, cosa que al poco tiempo de estar viéndolo sintamos mareos, que no son precisamente producto de la altura.

La increíble simplicidad con la que está hecho todo lo que nos rodea, por momentos asusta y en algunas ocasiones hasta da risa, especialmente porque el juego tiene errores tan básicos que hasta da la impresión de que fueron hechos a propósito.

Los gráficos de Skydive son algo que mete miedo, por la baja calidad que tienen, incluso en su máximo nivel de detalle. El personaje que usamos para realizar los distintos saltos está hecho en 2D y sus animaciones tienen tan pocos cuadros y están tan mal sincronizadas, que parecen una especie de joda por el día de los inocentes.



Aterricen junto al OVNI y gánense un helado en la frente.

A pesar de que ni bien saltamos del avión, los escenarios parecen ser un poco descentes, la triste realidad es que a medida que vamos acercándonos al suelo nos damos cuenta que se trata de una simple textura sin el más mínimo rastro de relieve y la única sensación que da es la de estar saltando sobre un mapa tan plano como los que se usan en las clases de geografía.

Aunque todos los escenarios del juego son completamente chatos y carecen de detalle, algunos de ellos tienen un par de edificios o casitas, que en vez de levantar un poco la irrecuperable baja calidad del juego, lo único que logran es hundirlo todavía más, porque al aproximarnos a ellos, podremos ver que en todos los casos la textura que usaron para todas las partes de los modelos es la misma y gracias a eso podremos ver cosas tales como tanques de agua con textura de ventanas... en otras palabras de terror.



Aunque no lo parezca, ésta es la ciudad de Moscú... sí, claro.

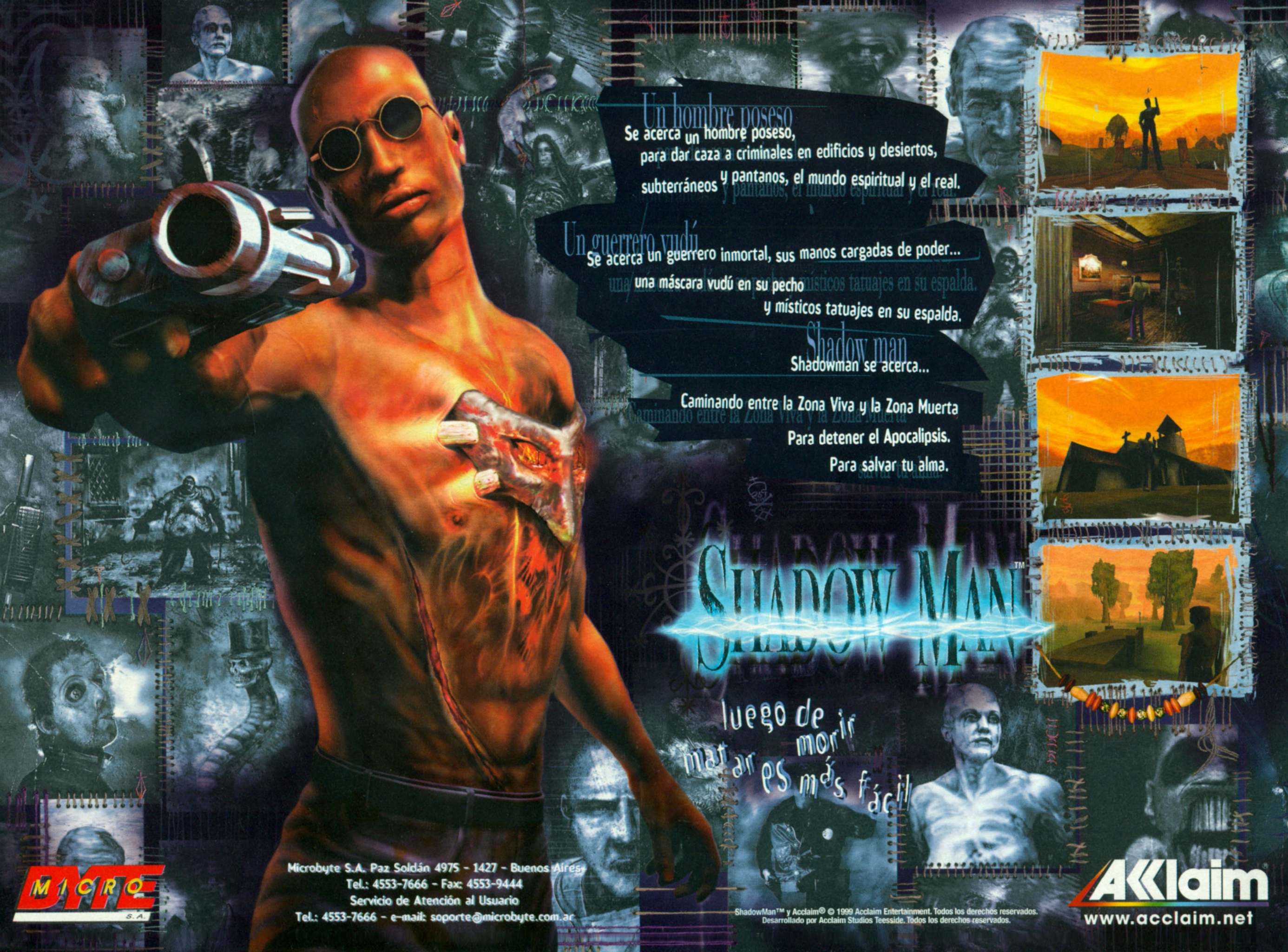
Como broche de oro, las pocas estructuras que están en tierra (incluyendo los edificios) no tienen colisiones y gracias a eso podremos atravesarlas con la mayor de las gracias, para luego observar la repetición y tomar la acertada decisión de enviar a este CD a un viaje sin retorno a través de la ventana.

Como último comentario, si bien Skydive es parte de una línea de títulos de bajo costo, les sugiero que tampoco intenten encararlo por ese lado, ya que incluso regalado podría llegar a resultar caro, en otras palabras no se le acerquen, a menos que alguien les apunte con un arma y los obligue a hacerlo... igualmente no se qué será peor.



QUE TIENE: Un juego de paracaidismo malo como pocos y embolante como ninguno.
LO QUE SI: La opción de Uninstall.
LO QUE NO:
El juego es espantosamente irreal y tiene errores hasta por las dudas. Los gráficos. El sonido. La jugabilidad. Los controles. Etc., etc., etc.

1%


Un hombre poseso
Se acerca un hombre poseso,
para dar caza a criminales en edificios y desiertos,
subterráneos y pantanos, el mundo espiritual y el real.
Un guerrero vudú
Se acerca un guerrero inmortal, sus manos cargadas de poder...
una máscara vudú en su pecho
y místicos tatuajes en su espalda.
Shadow man
Shadowman se acerca...
Caminando entre la Zona Viva y la Zona Muerta
Para detener el Apocalipsis.
Para salvar tu alma.
SHADOW MAN™
luego de ir morir matar es más fácil
MICRO BYTE S.A.
Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires
Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
ShadowMan™ y Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados.
Desarrollado por Acclaim Studios Teesside. Todos los derechos reservados.
Acclaim
www.acclaim.net

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sega
INTERNET: www.sega.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: IPX, TCP/IP, Modem y Serial.



Sega Rally 2 Championship

El maravilloso momento en el cual Mahoma deja de ir a los fichines y los fichines, como no podía ser de otra manera, van a Mahoma



Por Juan Pablo Gariglio

Finalmente Sega adapta correctamente un juego comercial en su versión para PC. Y por primera vez lo hace utilizando algo tan elemental como la aceleración 3D, que en este caso acelera gráficos y los anillos rectales de quienes se encuentran derrapando al volante de un WRC.

Muy bien, todos aquellos que tengamos la edad suficiente (y el cerebro en las condiciones definidas por ese lugar virtual que se encuentra claramente entre la papilla destinada al lactante y la mímica verbal de un perico), hagamos memoria.

Principio de los ´80, Mar del Plata, verano, papá y mamá sufren una repentina falta de lucidez que culmina con nosotros, ante esa máquina monstruosa que con seguridad es responsable en gran parte de la completa inutilidad en la que tan cómodos nos encuentra el presente. Señores, estamos hablando del Pole Position.

Casi 20 años nos separan de esa gloriosa invención. La que nos hacía transpirar las manos cuando, al igual que ahora, no conocíamos el trabajo. La que nos permitía durante el siempre impreciso tiempo regalado por una ficha acanalada, confirmar que el Lole Reutemann se había retirado a tiempo (porque caso contrario hubiera dejado de ser segundo de Piquet para pasar a serlo de nuestro talento, infinitamente más dudoso). Esa maravilla fichinera que lograba mediante la generosa dádiva de picores y cremores varios, que la ansiedad se apoderara de nuestros cuerpos untados en Sapolán cuando la explosión del monoposto de nuestro primo cordobés era un hecho consumado.

¿Por qué hablamos de ese juego? Por dos sencillas razones. La primera, placer en estado puro. La segunda, porque ese recuerdo primario nos coloca en la inmejorable posición de no tener que definir qué es un arcade de autos y qué esperamos de él: alegría, alegría y más alegría.

Ahora, a lo nuestro. O sea, Sega Rally 2.

Carreras son carreras, dijo el chueco Fangio.

El rally es una especialidad sumamente particular dentro del automovilismo de competición. Principalmente porque parece ser la única categoría que corre por todas partes y en cualquier condición. Sus cultores son una especie de precisa cruza entre miembros del utópico correo norteamericano, chasquis y repartidores de pizza y helado, es decir, quemados del cerebro justo como nosotros (que somos una cruza de organismos infinitamente más elementales como el humus -¿eso es un organismo?- y el liquen).

Bien, comenzando con lo nuestro de una vez, vamos a decir lo siguiente: si ya conocés la versión de los fichines, esta es igual pero mejor. Si querés saber en qué es mejor, leé igual que cualquier cristiano.

Como todo arcade, el Sega Rally 2 no presenta complicaciones de interface, ni es complicado en cuanto a sus posibilidades. Tiene



La calidad gráfica es similar a la de su par de los fichines.



5 modos para jugarlo: Arcade (que presenta la opción campeonato y la de práctica, y que se compone de 4 pruebas por tiempo), 10 Year Championship (que no es otra cosa que el modo campeonato arcade x 10 y con agregados como la posibilidad de manejar settings antes de las pruebas como dirección, neumáticos, relación de caja, amortiguadores, etc.), Time Attack (que es ir a correr a las diferentes pistas/circuitos con el único objetivo de bajar los récords de esos recorridos), 2 Player Battle (la clásica versión Split Screen con la particularidad de que se ve tremendamente bien y de que se puede activar y desactivar el booster o emparejador) y Multiplayer (las combinaciones de siempre: IPX, TCP/IP, MODEM y SERIAL).

¿Qué más? Ah, sí. Hermosos gráficos y los principales autos del campeonato actual de Rally más algunas glorias del pasado, a saber: Peugeot 306 Maxi, Toyota Corolla WRC y Celica, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer Evolution, Lancia Delta HF y el mítico Lancia Stratos (a mi gusto el carro más noble para manejar) de mediados de los ´70. Llama la atención la ausencia del Ford Escort que sí está en el fichín, y también llama agradablemente la atención una cantidad picante de bonus cars que vale la pena obtener.

Allá va don Atahualpa por los caminos del mundo...

Los autos tienen sólo 2 vistas (externa y paragolpes) pero a favor podemos decir que sus múltiples características (tracción doble, delantera o trasera para el Stratos, potencia, peso y torque) influyen claramente a la hora de manejarlos. Eso hace que cada estilo de conducción tenga un auto a tono para ser feliz por los distintos caminos. Y hablando de caminos, hay una cantidad digna de pistas: Desert, Mountain, Snowy, Riviera, Muddy, Isle y la bonus Super S. Stage. Parecen pocas pero a no engañarse: salvo Riviera, que es un circuito callejero, las demás tienen 3 recorridos diferentes y con distintos grados de dificultad. ¿Dijimos dificultad? Correcto, entonces tenemos que hablar de las condiciones climáticas que hacen la cosa todavía más interesante, pero no tanto porque tenemos lo de siempre: un poco de lluvia, otro poco de nieve y hielo y alguito de barro y polvo, como para que el primo cordobés que se freía en el Pole Position, ahora pueda divertirse sanamente.

¿Qué más? A ver... Ah, claro. Muy buenos replays, al estilo de los del GT de Playstation pero mejores y el sonido no desentona para nada. También tenemos soporte para force feedback (como en los fichines, of course) y vale la pena aclarar que a pesar de ser un arcade, ganar un campeonato es un tema durito, lo cual no hace más que despertar nuestras más ocultas bronconas.



Las condiciones climáticas influyen en la conducción de nuestros bólidos.







XTREME PC EL PROMEDIO

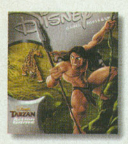
QUE TIENE: Un arcade de autos comercial que se adapta a PC.
LO QUE SI: Muy fácil, si te gustan los arcades de autos y especialmente la versión comercial del Sega Rally 2, tiene todo y más. La adaptación revindica todos los desastres que Sega hizo con respecto a autos y PC´s hasta ahora.
LO QUE NO: Tan fácil como lo anterior pero distinto. Si no te gustan los arcades de autos y sí los simuladores, no me preguntes por qué, pero dale una oportunidad a este reguero de alegría.

82%

PROMEDIO
77%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Disney Interactive
IMPORTA: CD MARKET
INTERNET: www.disneyinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 24 MB RAM, CD-ROM 6x, placa de sonido, Windows 95/98, 50 MB libres en el disco rígido.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible



Tarzan

Las aventuras del hombre mono

Por Máximo Frias

Tarzan, la película Disney del año, llega a nuestras PC en un entretenido y colorido arcade para no tan chicos. En el juego controlaremos a Tarzan y sus amigos a través de los peligros de la jungla, tratando de salvar a los gorilas de los malvados cazadores.

Una historia de película

Aunque no está contada con muchos detalles, se puede seguir la historia de la película gracias a las animaciones que aparecen antes y después de cada nivel. El trabajo de post producción fue tan bajo en ese sentido que pusieron tal cual las escenas más importantes de la película sin ningun tipo de edición, sin ir más lejos, la presentación del juego son los avances de la película que pasaban en el cine.

El juego en sí

Como en todos los arcades en general, el objetivo del juego es llegar al final del nivel, matando (o no) a todos los enemigos que se encuentran en el camino. En cada uno podremos recolectar 2 extras: las seis letras de TARZAN para que se nos salve la animación del nivel correspondiente y cuatro partes del dibujo de un monito para pasar a un nivel bonus. Acá se abren dos formas distintas de jugar el juego: una es de avanzar, saltar y matar hasta llegar al final del nivel y la otra tratando de obtener los extras. La razón de esta separación es la alta dificultad que tiene encontrar todos los extras aún en el nivel de dificultad más bajo y les aseguro que no estoy exagerando.



Son 13 niveles que se van salvando a medida que los vamos terminando, en los cuales van variando los personajes que controlamos y los modos de juego. Los primeros niveles son muy parecidos y consisten en avanzar con Tarzan por la jungla africana ya sea corriendo, colgando de lianas ó nadando. Más adelante controlaremos a Terk en el campamento de los ingleses y ayudaremos a Jane a huir de los mandriles.





Gráficos y música

Aunque los personajes están realizados en 3D, en gran parte del juego la acción se produce en dos dimensiones, pudiendo solamente avanzar, retroceder, saltar y agacharce. Sin embargo los creadores del juego han logrado diseñar unos escenarios realmente impresionantes, en los cuales se pueden encontrar todo tipo de obstáculos. Existen desviaciones que hacen que no tomemos dos veces el mismo camino.

Los movimientos de los personajes del juego están muy bien logrados y el manejo de los mismos es muy instintivo.

Con respecto a la música trae 20 pistas de audio con todas las versiones instrumentales de las canciones que canta Phil Collins en la película.

En definitiva

Un arcade muy entretenenido y adictivo pero tambien muy corto. A pesar de la dificultad para obtener todos los puntos extras, el juego en sí es fácil de terminar para aquellos jugadores experimentados. Hay que destacar que por más fácil que sea pasar el nivel a secas, no es un juego para chichos muy chicos.

Los requerimientos del sistema no son altos y si se tiene una placa aceleradora 3D mejor todavía. Recomiendo este juego para aquellas personas que se entretienen con los arcades y más aún con los que se tratan de alguna pelicula de Disney.

XTREME PC EL PROMEDIO

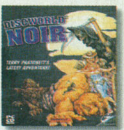
QUE TIENE: Un arcade de la película de Tarzan en 3D.
LO QUE SI: La música. Los Graficos. Las películas intermedias.
LO QUE NO: Muy corto. Gran dificultad en encontrar todos los extras.

77%

PROMEDIO
75%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Perfect Entertainment / GT Interactive
INTERNET: www.gtgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 400 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.



Discworld Noir

Una extraña ciudad llamada Ankh-Morpork



Por Máximo Frias

En una época en donde las buenas aventuras escasean, Perfect Entertainment nos trae una opción para tener en cuenta. Discworld Noir es un juego en donde vos controlás a Lewton, un investigador privado dedicado a los más extraños casos de Ankh-Morpork.

Buenos gráficos, una interface archiconocida y un guión interesante hace que los fanáticos de las aventuras gráficas tengan con que entretenerse un buen rato.

La historia

Comienza con una persecución en la ciudad de Ankh-Morpork, en donde Lewton, un investigador privado, acechado por una extraña sombra, termina muerto en el medio de la calle. No es que nunca tuvo un mal día, pero pocas veces uno vuelve a despertar en medio del cementerio. Haciendo memoria, Lewton recuerda que todo empezó a complicarce en el momento que conoció a Carlotta.

Lewton estaba sentado en su oficina y ella entró, ofreciéndole un nuevo caso y una muy buena paga. La situación económica de Lewton no podía estar peor y él no era uno de esos hombres que le dicen no a una dama de curvas tan pronunciadas. El caso consistía en encontrar a su amante, Mundy, al cual no lo veía hace meses y ahora se enteró que volvió a Ankh-Morpok en un barco llamado Milka. Sin muchos más detalles Lewton empieza una investigación que le va a costar algo más que la vida.

El juego y la interface

Lewton tendrá que explorar toda la ciudad de Ankh-Morpork con ayuda de un mapa y una libreta, en donde anotará automáticamente todos los nombres y datos sospechosos que le digan los personajes del juego. Sin embargo la complejidad de éste aparece en el momento del diálogo, ya que a cada personaje se le tiene que preguntar acerca de todos los datos de la libreta y puede ser que nos olvidemos de alguno. Es aquí cuando el juego se torna pesado y aburrido, ya que pensamos que no hay más nada que hacer cuando solamente nos habíamos olvidado de preguntarle algo a alguien.

El movimiento de nuestro héroe se realiza como en los más clásicos juegos de LucasArts, donde moveremos el cursor por la pantalla, indicando a Lewton hacia dónde tiene que ir y qué tiene que agarrar. Una ventaja de esta interface es que mientras movemos el cursor por la pantalla, el juego nos va indicado cuales son los objetos que se pueden utilizar agarrar o examinar, evitando el barrido de clickeos por toda la pantalla.

Un detalle muy importante es que el juego se encuentra subtitulado en varios idiomas incluyendo el español, lo que le facilita la compresión de los diálogos a aquellos que no manejan bien el inglés.



No todos los personajes de Discworld Noir son amigables.

Los gráficos

Aunque el entorno del juego está realizado en 2D, todos los personajes están creados en 3D. La ciudad de Ankh-Morpork, fue dibujada de una forma tenebrosa y oscura, que junto a los personajes 3D crea un ambiente ideal para el desarrollo de una aventura detectivesca.

La música del juego está formada por las clásicas tonadas que se pueden encontrar en el "Under a Killing Moon" o "Grim Fandango", logrando completar todos los aspectos de la temática del juego.

Conclusión

Buenos gráficos, una historia entretenida y encima en español, ¿qué más se puede pedir? Ultimamente no estuvieron saliendo buenas aventuras y al parecer Discworld Noir puede llegar a ser como un vaso de agua en el medio del desierto. Lo único que se le puede criticar es que necesita 400MB en el disco rígido para la instalación, pero a esta altura, lamentablemente ya tendríamos que estar acostumbrados.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una clásica aventura gráfica en el extraño Mundo Disco.
LO QUE SI: Los gráficos. La historia. Los subtítulos en español.
LO QUE NO: La música. Se pone aburrido cuando nos olvidamos de preguntar algo a alguien. Los 400Mb que necesita para la instalación.

75%

PROMEDIO
93%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Delphine Software / Take 2 Int.
INTERNET: www.godgames.com\darkstone
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 450 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet.





Darkstone

Les presentamos a la nueva "joyita" de Delphine Software

Por Santiago Videla

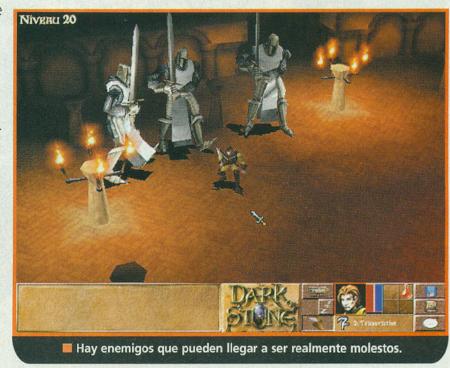
En cuanto se hicieron los primeros anuncios acerca de este nuevo título de la conocida compañía francesa, al principio parecía que se trataría de un simple clon del Diablo y en su momento no llamó demasiado la atención.

A pesar de que Darkstone tiene algunas semejanzas más que casuales con Diablo, la gente de Delphine logró sorprendernos a todos, porque no se limitaron a imitar a lo que hoy por hoy ya es todo un clásico del género, sino que lograron llegar mucho más allá, con una producción verdaderamente alucinante.

No todo es lo que parece

Tan pronto como empecé el juego, fue inevitable entrar a hacer comparaciones entre Darkstone y el clásico de Blizzard, ya que en este caso la aventura también se desarrolla en tiempo real y tanto los controles, como la forma en la que están diseñados los distintos indicadores, el menú del inventario, e incluso la forma en la que se usan los distintos objetos es prácticamente la misma.

Por otro lado, otra de las semejanzas más notorias es que el equipamiento de nuestros personajes (armas, armadura, escudo, casco, anillos y collares) se maneja de la misma forma y en muchos de los casos tienen las mismas características, ya que por lo general nuestro equipo se deteriora cada vez que lo usamos o cuando somos atacados, y tarde o temprano es necesario llevárselo al herrero del pueblo para que lo repare o en el mejor de los casos, hacer que los arregle alguno de nuestros personajes (siempre y cuando tenga una habilidad especial para hacerlo) tal y como sucedía en Diablo.



Hay enemigos que pueden llegar a ser realmente molestos.

Igualmente y a pesar de las grandes similitudes entre ambos juegos, sólo basta con empezar a explorar un poco e investigar las distintas opciones que tiene Darkstone, para que las diferencias comiencen a hacerse notar.

Para empezar, en este juego podemos seleccionar ocho clases de personajes (Guerrero, Amazona, Mago, Hechicera, Asesino, Ladrona, Monje y Sacerdotisa) y en el caso de que juguemos la aventura en la modalidad para un solo jugador, tendremos que seleccionar a dos protagonistas en lugar de uno. Al usar a dos personajes al mismo tiempo, tenemos un comando que nos da la posibilidad de hacerlos trabajar juntos o por separado y eso resulta muy útil, especialmente en situaciones complicadas, porque cuando somos atacados por sorpresa, la máquina se ocupa de hacer que el que no está definido como líder del grupo, se defienda automáticamente en caso de que no le hayamos dado la orden de pelear.

Una de las mejoras más importantes que Delphine incluyó en este juego es que aquí no sólo bastará con eliminar las hordas de enemigos que se nos vendrán encima para seguir avanzando y repitiendo lo mismo nivel tras nivel, sino que además tendremos que usar la cabeza para resolver una gran cantidad de enigmas espectacularmente diseñados, que sin duda hacen que la aventura tenga un aire mucho más parecido al de los clásicos RPG y de paso hacen que su desarrollo sea más interesante.

Una verdadera revelación

Además de estar completamente hecho en 3D, Darkstone consiguió asombrarnos a todos aquí en la editorial, porque técnicamente es algo brillante y encima de todo ha sido pensado para que el que lo juegue se sienta tan cómodo como



■ Como pueden ver, la calidad de los escenarios es sorprendente.

sea posible y pueda familiarizarse con todos los comandos rápidamente y sin problemas.

A medida que vayamos recorriendo los distintos escenarios, el juego irá memorizando todos los lugares importantes que fuimos visitando y cuando hayamos conseguido los objetos para resolver un enigma o cuando tengamos que volver a buscar algo que estemos necesitando, sólo bastará con entrar al menú en donde todas las ubicaciones han sido anotadas, seleccionar el lugar al que querramos ir y nuestros personajes lo encontrarán automáticamente sin que tengamos que tocar nada.

Otra de las características más destacadas en cuanto al aspecto técnico es la forma en la que los personajes encuentran el camino para llegar a donde les indicamos, sin importar lo complicada que pueda haber sido la orden, tal es así, que si el camino hacia el lugar que elegimos no está bloqueado por una puerta cerrada o algún otro obstáculo, el personaje encontrará la forma de llegar sin perderse o trabarse contra las paredes, cosa que suele suceder hasta en los más prestigiosos títulos de este género.

Sin lugar a dudas el detalle más impresionante que tiene Darkstone es su increíble rejugabilidad y esto se debe a que cada vez que empezamos un juego nuevo (con excepción del argumento principal), la gran mayoría de los escenarios, eventos y enigmas son puestos al azar.

Gracias a eso, una vez que hayamos terminado la aventura, podremos empezar a jugar nuevamente y en cuanto comencemos a explorar los alrededores del pueblo nos iremos dando cuenta que estamos jugando una aventura diferente, con muchos escenarios nuevos y diferentes enigmas, encima de todo, podremos usar a los personajes que ya habíamos creado y lo mejor del caso es que cada uno de ellos empezará con la experiencia y los objetos que tenían al terminar el juego anterior.

Por este motivo, también han sido incluidos dos niveles de dificultad adicionales, que nos guardan un par de sorpresas y que sólo se habilitarán cuando hayamos alcanzado un determinado nivel de experiencia.

En cuanto a gráficos, el nivel de detalle de los personajes (tanto protagonistas, como enemigos) es realmente muy elevado y los modelos con una gran cantidad de polígonos, especialmente los de nuestros personajes, que incluso cambian a medida que les vamos poniendo diferentes tipos de armaduras, cascos, armas, etc.

La calidad de los escenarios también es algo que merece ser visto con un babero puesto, especialmente por lo complejo de sus diseños, el nivel de detalle de sus texturas y el impresionante despliegue de efectos especiales que hay por todas partes.

Con respecto al sonido, no hay mucho para decir más que la calidad está a la par del resto del juego.

■ Los efectos especiales, también juegan un papel importante.

Una experiencia de aquellas

Como si el juego en su modalidad para un solo jugador no fuese lo bastante bueno, Darkstone tienen una modalidad "Multiplayer", que permite que cuatro jugadores puedan participar de la aventura en forma cooperativa, por medio de una red y también incluye soporte para ser jugado a través de Internet.

En esta modalidad, sólo se puede controlar un jugador por persona y en caso de que tengan la posibilidad de jugarlo de esta manera, les recomiendo que lo hagan, porque sin temor a equivocarme, creo que este es uno de los puntos más fuertes de Darkstone.

Impecable desde todo punto de vista

Tanto por su jugabilidad, como por la gran variedad de posibilidades que ofrece, Darkstone es un juego que no tiene desperdicio y es una compra casi obligatoria para cualquiera de los miles de fanáticos que se engancharon con Diablo.



Realmente, con este juego la gente de Delphine demostró que todavía tiene pilas para rato y que cuando se lo proponen son capaces de hacerle el aguante a quien sea.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una espectacular aventura en 3D muy similar al Diablo.
LO QUE SI: Los gráficos. El diseño de los niveles. Su gran rejugabilidad. La solidez del modo "Multiplayer". Los efectos. Nos da la oportunidad de ponerlo en Castellano.
LO QUE NO: En modo "Multiplayer" sólo pueden participar cuatro personas cuando se juega por red.

93%

PROMEDIO
75%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Monolith
INTERNET: www.lith.com/rom2
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 450 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN hasta 16 jugadores.



Rage of Mages II: Necromancer

Segundas partes sí son buenas

Por Diego Bournot

En esta secuela de Rage of Mages, el juego que fusionó el rol clásico con la estrategia en tiempo real, Monolith Productions y Nival Entertainment han decidido superarse. Si bien la primera parte de esta serie constituía una idea innovadora, adolecía de serios defectos que quitaban brillo al producto final. Demostrando que las quejas de los usuarios no han caído en saco roto, los programadores a cargo de este proyecto, en lugar de corregir estos defectos del juego original mediante el lanzamiento de un patch, han creado toda una segunda parte del mismo con todas las correcciones del caso, incluyendo a su vez numerosas mejoras en el engine, que destacaremos a lo largo de esta nota.

Historia

Al principio contentos de construir su fuerza en una pequeña región, los Necromancers pronto revelan su fantástico poder cuando se preparan para subyugar la tierra entera para sus propósitos maléficos. Utilizando la magia negra, han perfeccionado el arte de animar a los muertos y ahora comandan estos temibles demonios para obedecer hasta sus más mínimos caprichos: crear un ejército es una tarea simple para aquellos que pueden invocar a las legiones oscuras de almas malditas. Deberemos embarcarnos en una gesta para mejorar nuestras habilidades e incrementar las fuerzas, alistar poderosos aliados, y recuperar un poderoso talismán de magia ancestral, el cual nos permitirá sobrevivir la invasión de hordas de no-muertos próximas a atacar la tierra natal. Nuestra misión consiste en buscar el escondite secreto de los Necromancers y destruirlos junto con sus marionetas animadas antes que puedan realizar sus diabólicos planes.

Lo nuevo

Rage of Mages II es un juego superior a Rage of Mages I en muchos aspectos: la gran mayoría de defectos que poseía el juego original han sido corregidos. La música incluye ahora varios tracks más que en ROM, y se ajusta adecuadamente a las circunstancias de la partida en progreso. El horrible defecto que poseía el primer juego de la serie de no poder abortar la misión en progreso y regresar al pueblo, ha sido corregido incluyendo la opción para hacerlo en el menú de cargar el juego. De esa manera, en caso de darnos cuenta de la imposibilidad de realizar la misión con los elementos de que disponemos, podemos salir de la misión sin tener que abortar la partida y empezar el juego desde cero. Los defectos de la interface han desaparecido, y la respuesta de nuestros caracteres es mucho más veloz que en ROM. No obstante, el cambio más grande es la enorme mejora de la inteligencia artificial de los enemigos, lo cual obviamente trae aparejado un incremento en la dificultad del juego, pero esto es exactamente lo que este juego necesitaba para dar un gran salto de calidad. Podemos despedirnos de la táctica de situar nuestros magos en zonas boscosas y eliminar a los ogros y trolls desde nuestro escondite con magia. La nueva inteligencia artificial no permite este tipo de trucos.



Es muy importante equipar bien a nuestros personajes.

A su vez, además de la corrección de los defectos antes citados, Rage of Mages II incluye muchas mejoras. Ahora dispondremos de 43 misiones no lineales, se personaliza el flujo del juego permitiendo a los jugadores gran variedad en sus misiones. El argumento es totalmente nuevo, y está seteado en un escenario completamente renovado, pudiendo los jugadores guiar su partida de aventureros a través de ciudades en el desierto y villorios arbóreos en los dominios de los druidas. Cada locación en el





■ El terreno es muy variado, y posee animaciones muy logradas.

juego presenta nuevos desafíos y enemigos. El valor de rejugabilidad se ha incrementado con respecto a ROM, creando escenarios multijugador totalmente nuevos que soportan hasta 16 jugadores. A su vez, los datos de los caracteres residen ahora en el servidor de Monolith Productions, evitando así que los jugadores puedan utilizar trucos. Hay un nuevo editor de mapas multijugador. El mismo permite crear fácilmente tus propios escenarios y distribuirlos a otros jugadores. Se incluyen también más de 200 nuevas armas, armaduras, hechizos, objetos y construcciones para ayudar a los jugadores en sus viajes. Se han incluido 52 razas adicionales y 14 nuevas monstruosidades que conquistar, los cuales incluyen horrendos esqueletos, zombis, druidas, chamanes y una letal raza de Necromancers, además cada enemigo posee nuevas y letales formas de combatir. Como si todas estas novedades fueran poco, se ha incluido también un nuevo sistema de alianzas: los jugadores pueden ahora aliarse con Orcos y Trolls y destruir la competencia en juegos multijugador.

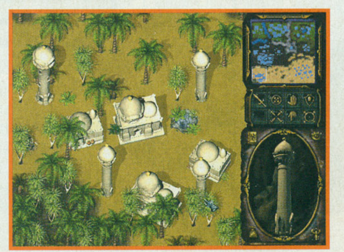
Características Generales

En primer lugar, hablaré de los gráficos. El mundo de Rage of Mages II está muy bien animado. Los retratos de los caracteres son muy detallados, y cada vez que equipamos a uno de ellos con un nuevo ítem el mismo aparece en el retrato del personaje. Rage of Mages II soporta múltiples resoluciones: 640x480, 800x600, y 1024x768. El terreno es muy variado, y posee algunas animaciones muy logradas, como los árboles meciéndose por el viento y el agua fluyendo en los arroyos y ríos. Sin embargo, la distancia desde la que vemos a nuestros caracteres perjudica el juego, pues torna el combate confuso, y al primer golpe de vista es difícil individualizar nuestros caracteres, pues vista desde arriba su indumentaria es la misma (la capa color naranja). Si bien el juego aún no soporta aceleración 3D, o terreno full 3D, los paisajes están bien logrados y los efectos de los hechizos son muy buenos.

La interface podría ser mejor, adoleciendo de algunas carencias que en juegos de rol como Baldur's Gate no existen: por ejemplo, sería deseable poder transferir items entre caracteres sin la necesidad de arrojarlos al suelo primero. No obstante, hay algunos puntos muy buenos a tener en cuenta: Rage of Mages II instala rápidamente, no ocupa mucho lugar, y se puede salvar y cargar muy rápido, a diferencias de otros juegos con tiempos de carga extremadamente largos, sobre todo para aquellos jugadores que hacen de la muerte de alguno de sus caracteres una constante.

La jugabilidad de Rage of Mages II es excelente: el mismo provee una gran cantidad de diversión. No obstante, muchas veces el jugador aprenderá del modo difícil que si sus caracteres no están equipados adecuadamente algunas misiones son imposibles de completar. El grueso de la experiencia de jugar Rage of Mages II es juego de rol, pero aquellos que buscan una experiencia de aventura de rol con todas las letras, deberán fijar su atención en otrs exponentes más clásicos del género.





La inteligencia artificial del juego, una de las grandes mejoras con respecto a la primera parte, es muy adecuada. Rage of Mages II comienza con misiones de relativa facilidad para que el jugador se familiarice con la interface y entre en el ritmo del juego. Estas misiones crecen en dificultad a medida que el jugado progresa en el juego y va equipando sus caracteres de ítems mas poderosos. Este incremento en la dificultad se refleja principalmente en los combates: algunas estrategias clásicas de los estratégicos en tiempo real, como la de enviar un carácter a "provocar" a nuestros enemigos y retornar corriendo a nuestra fuerza principal para que los que nos siguieron se estrellen contra nuestras defensas, no funcionan en Rage of Mages II. El modo multiplayer divierte durante un tiempo, pero este aspecto del juego no posee un modo cooperativo que contemple un argumento como el juego solitario, y a consecuencia de ello pierde interés rápidamente. El soporte multiplayer incluye cuatro conexiones, vía Internet, LAN, módem, y serial.

Síntesis

A los fanáticos de las experiencias de rol inmersivas y muy detalladas como la serie Lands of Lore o el excelente Baldur's Gate, les diré que este no es el juego que buscan. Por otra parte, los estrategas que adoran juegos como Starcraft o Total Annihilation tampoco verán un producto a la altura de los mencionados anteriormente. Rage of Mages II implementa casi todas las mejoras que deseábamos ver en ROM, y, si bien sigue siendo una mezcla de rol y estrategia que no es excelente en ninguno de los dos géneros, sí es un buen juego, divertido, adictivo y con un modo multiplayer interesante. Sin duda es un título recomendable, que proporcionará satisfacciones a los usuarios de ambos géneros que busquen algo alternativo respecto de lo que juegan siempre.

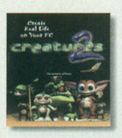
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una mezcla de dos excelentes géneros de juego.
LO QUE SI: Amplia variedad de items, capacidad de elegir misiones y guerreros, desarrollo ameno.
LO QUE NO: No llega a alcanzar la excelencia en ninguno de los dos géneros que reúne.

75%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cyberlife / Mindscape
IMPORTA: CD Market
INTERNET: www.creatures.mindscape.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 300 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Creatures 2 Deluxe

El primo del Furby que se graduó en Harvard

Por Rodrigo Peláez

Las mascotas virtuales, y las no tanto, siguen dando que hablar. La más famosa de ellas, el Tamagotchi, irrumpió hace un par de años para ergirse como el rey absoluto de la categoría; pero hace poco, el peludo Furby desembarcó en la Argentina para reclamar el trono. Mindscape tiene algo que decir al respecto.

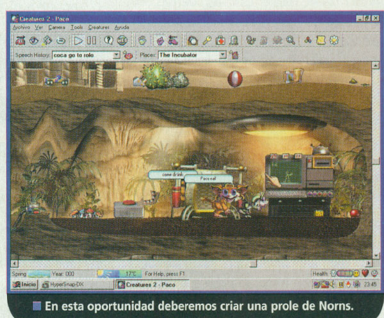
Aquellos vejetes afortunados (e inquietos) que tenemos el dichoso privilegio de poseer una computadora desde hace ya unos cuantos siglos, recordamos con especial cariño (y lágrimas en los ojos) un super hit de la siempre bienamada Activision que hizo las delicias de grandes y chicos y que fue conocido con el aparatoso nombre de "Little Computer People" (Pequeña Gente de la Computadora, en cristiano).

El argumento del fichín (que tuvo su brillante adaptación para la Amiga 500) era sencillo, pero rebosaba asquerosamente de originalidad: debíamos cuidar con celo al pequeño hombrecillo que habita en nuestra computadora, ese que se encarga de tirar mensajes de error a lo pavote y que, de tanto en tanto, arregla mágicamente esos mismos desperfectos que, curiosamente, aparecen en el momento justo en que nos disponíamos a conectarnos a la autopista informática con el fin de apalear a nuestros compañeritos de trabajo. La tarea era gratificante y observar al muchachín y a su perrito desplazarse por una enorme casa no dejaba de asombrarnos. Esta idea, quiérase o no, dio el puntapié inicial para el nacimiento del patético Tamagotchi (que estaba a años luz de la maravilla que nos obsequió Activision). Ahora, ya sobre el final del milenio, aterrizó el Furby (costando en nuestro país el doble y un poco más que en USA, su país de origen) y si bien somos varios los pavotes que hemos caído bajo sus encantos, una vez más nuestra fiel maquinola nos demostrará porqué nadie puede abatirla cuando se trata de simular la vida, aunque hablemos de una vida bastante peculiar...



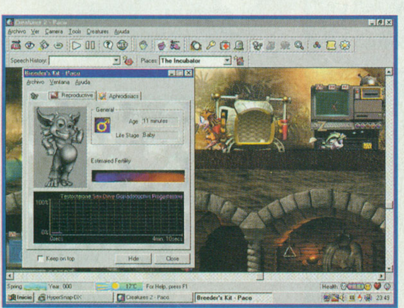
Amigos, pónganse los guardapolvos, tomen sus escalpelos y abran bien los ojos porque el doctor Peláez les enseñará como se hace una disección con estilo: el Creatures 2 Deluxe (que vapulea al Dogz 3 y al Catz 3 de la misma compañía y con una temática similar, pero mucho más simplista) es la versión mejorada de un título que en su momento causó sensación pero que con el tiempo se fue perdiendo en el limbo de los clásicos no tan clásicos.

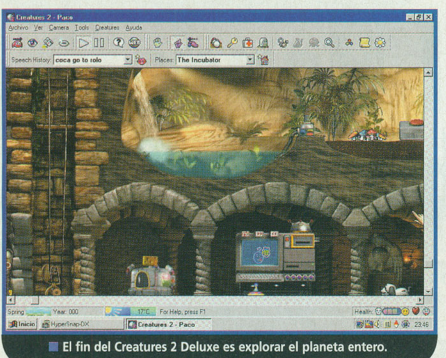
En esta oportunidad deberemos ocuparnos de criar una prole de Norns (unos bicharracos muy simpáticos con serias reminiscencias a Gizmo, el Gremlin más inofensivo del condado) y será nuestra misión cuidarlos (monitoreando sus actividades y por qué no, de tanto en tanto, sus órganos), enseñarles a hablar y procurar que se reproduzcan para tener un buen equipo que comandar en nuestra exploración por Albia, la tierra que habitan y que sufrió un cataclismo sísmico que dejó unas cuantas cositas interesantes desenterradas y por investigar (¿qué les parece si les cuento algo sobre una maquinaria súper-avanzada perteneciente a la nave espacial de una raza superior que...? no, mejor no les cuento nada).



En esta oportunidad deberemos criar una prole de Norns.

Deberemos lidiar con otras criaturas (algunas realmente viciosas) con nombres tolkianos como Grendels y Ettins que pueden ayudarnos o hacernos la vida



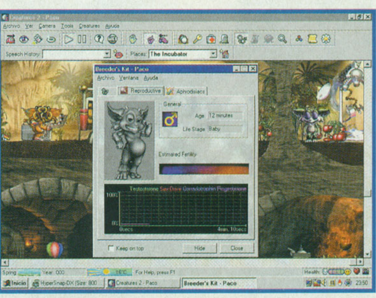


■ El fin del Creatures 2 Deluxe es explorar el planeta entero.

imposible; todo esto mientras exploramos un sorprendente ecosistema con flora y fauna que reacciona independientemente según la estación en que nos encontremos (¡ojo al piojo! el clima también afecta a nuestros muchachos que pueden pescarse una gripe de la gran siete, entre otras cosas). Podemos interactuar con los Norns mediante una sencilla interfase que nos permite comunicarnos con ellos y enseñarles palabras y cosas tales como que se debe comer y que no, además de permitirnos guiarlos por Albia (que dicho sea de paso, es dos veces más grande que el escenario donde se desarrollaba Criaturas 2) sabiendo en todo momento cómo se sienten (independientemente de las expresiones faciales que están muy bien logradas) y cuáles son sus deseos (¡pero nunca olviden quién es el jefe!).

Contamos también con varios menúes (muy claros y completos) donde podremos chequear el desarrollo físico-psíquico de nuestros conejillos de India; estos datos varían de acuerdo a la "edad", sexo, alimentación y evolución del Norn que estemos observando en ese momento.

Es bueno destacar que su ciclo de vida promedio no es muy alto que digamos, con lo cual el truco es intentar criar a por lo menos dos de sexos opuestos, para que luego hagan la porquería, y así tengan más Norns, etc. etc. con lo cual asegurarse una descendencia contínua con el fin de explorar el planeta entero antes de que se extingan (aunque dudo que eso pase porque les gusta frotarse continuamente).



Mi hijo el dotor

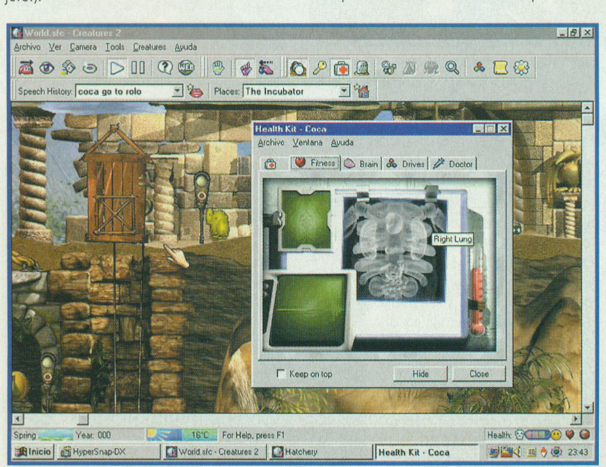
Enseñarle a los Norns a hacer bien las cosas (o sea como nosotros queremos) requiere de una singular paciencia y de innumerables pruebas y errores. Esto puede desalentar a los más impacientes; pero sepan que investigando Albia es posible toparse con un hermoso kit que les permitirá alterar genéticamente a sus sicarios, produciendo aberraciones de lo más interesantes ¿qué tul?

Además, en Internet, encontrarán una buena cantidad de plugs-in (agregados para el soft original) con nuevos chiches para que los Norns jugueteen e interactuen (además de poder intercambiar a nuestros bicharracos con amigotes de la red; eso sí, después no se quejen si se los devuelven desnutridos o machucaditos).

Cabe aclarar que siempre hay que estar atento al tipo de agregado que se baja, porque algún gracioso puede haber dejado un virus mortal que de llegar a esparcirse por Albia, terminaría con las correrías de nuestros hámsters tecnificados.

¡Ah!, también existe un cementerio on-line donde enterrarlos cuando pasen a mejor vida (con lápida y todo) y árboles genealógicos para saber si alguno de los Norns "prestados" desciende de alguno de los propios.

Resumiendo, un título interesante y sólo para pacientes (de diez años en adelante) con alma de Frankestein que quieran investigar y cometer excesos genéticos (tiembla la oveja Dolly). He dicho.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El simulador de vida artificial más completo y divertido que hayas visto en tu vida.

LO QUE SI: Los gráficos. Los helps que incluye el juego. ¡Las posibilidades de experimentar con ADN trucho! Los menúes repletos de información y datos acerca de nuestros niñitos.

LO QUE NO: Se necesita una paciencia titánica (y unas cuantas horas libres) para entrenar a las criaturitas y llegar a buen puerto con este asunto de la crianza (nadie dijo que ser padre fuese cosa fácil).

80%

PROMEDIO **70%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Interactive Entertainment Limited / Midas Interactive
IMPORTA: CD Market
INTERNET: www.gamesarena.com/castrol2/index1.html
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 24 MB RAM, placa aceleradora 3D, 75 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN.



Castrol Honda Superbikes 2000

El jean sobre ruedas. Dos ruedas.



La vista del piloto, una modalidad para los expertos del metal.

Por Rodrigo Peláez

Castrol Honda Superbikes 2000 (CHS2000) es el nombre demasiado largo y demasiado pretencioso de un nuevo simulador de motos que si bien no nos evaporará la masa encefálica, nos proveerá de unas cuantas horas de picor (y eso, amigos, en mi planeta es mucho).

Durante todo el año pasado, y lo que va de este, la Editorial se vio bombardeada de todo tipo de fichines con motos como protagonistas. Los hubo de todas las calañas, pero para ahorrarnos tiempo en inútiles divagues daré por sentado que los mejorcitos fueron (a mi humilde entender, y al que no le guste que me juegue al Kingpin que lo rostizo) el Motocross Madness y el Superbike World Championship (cuyo review tuve la dicha de hacer); por este motivo, cuando llegó a mis manos la segunda parte del Castrol Honda temí lo peor... otro simuladorcillo de pacotilla sería instalado en mi preciado disco rígido, santuario de tantos alegrores. ¡ERROR!, si bien el juego que hoy me toca revisar no es un pato a la naranja, tampoco es un mondongo aguado. Amigos, pónganse el casco y la máscara antiflama porque voy a proceder a quemarles la cabeza con data de la buena: CHS2000 nos permite conducir una réplica exacta de la Honda RVF-RC45 (toda una oda al cromo reluciente, al caucho demoníaco y al metal filoso) en 20 lujosas pistas (que a decir verdad se ajustan bastante al look de sus pares reales); diez de ellas ya figuraban en el Castrol Honda, pero eso es lo de menos, porque aquí han sido remozadas y parecen nuevitas. Nos enfrentaremos, además, a 24 competidores con una IA (inteligencia artificial) que cumple decorosamente con su cometido (nadie pretende que ganen el premio Nobel).

Los pillines de Interactive Entertainment pegaron la licencia de Honda y gracias a esto desarrollaron su fichín en equipo con campeones de la escudería, con lo cual se supone que la performance del bólido que deberemos tripular fue bastante respetada (hummm... para comprobar eso deberían obsequiarme una RC45 y así podría dar una opinión más acabada sobre el asunto; claro está que después de la experiencia no me sería posible volver a utilizar un teclado convencional para tipear los reviews pero ¡qué felicidad, amigos!).

Los efectos visuales del CHS2000 están bien resueltos, por lo cual apreciaremos prolijos efectos climáticos (que incidirán en nuestra conducción), humo, marcas de neumáticos, arena y piedras volando cada



La Honda, una oda al cromo reluciente, al caucho demoníaco y al metal filoso.

■ Desgraciadamente no podremos aplastar a nuestros amigotes por Internet.

vez que las pisemos, etc. Los efectos de sonido, por su parte, cumplen su cometido a la perfección y, por sobre todas las cosas ¡no molestan! (los habitúes de este tipo de juegos sabrán de lo que estoy hablando).

Otro detalle cool es la autocámara; ésta se activa cada vez que retrocedemos (permitiéndonos ver qué corno estamos haciendo) y sobre todo cuando volamos por los aires, como si de pecaríes alados se tratara.

Cabe destacar que al final de cada competencia, podremos relajarnos y disfrutar de un replay bien logrado donde seremos el hazmerreír más de una vez (sobre todo si alteramos los seteos y las autoayudas de nuestro vehículo).

Y cuando vi ese plátano en la pista supe que todo había terminado...









Los muchachos de Interactive Entertainment se jactan en la autopista informática de haber desarrollado a su niño mimado utilizando la bendita tecnología de "motion capture" (captura de movimiento, en cristiano) tan de moda en los arcades 3D. Gracias a esta maravilla de la ciencia veremos volar a nuestro piloto y a los contrarios con peculiar gracia cada vez que se den la torta, o actuar con infinita delicadeza cuando deban levantar la moto y patearla para que arranque (o por lo menos eso es lo que dicen ellos). Bueno, amigos de Interactive, siento contradecir sus argumentos pero en más de una oportunidad he llegado a pensar que capturaron los movimientos de un mico, y no los de un supuesto actor entrenado, puesto que repetidas veces (más de las que me gustaría admitir) mi piloto mordió el polvo incrustándose hasta las rodillas en el duro asfalto para luego corretear como dulce cervatillo hasta su motoneta y reincorporarse como si nada le hubiese pasado a la competencia... ¡por Belcebú muchachos!, no sigamos cometiendo los clásicos errores de este tipo de fichines creyendo que sus consumidores los pasaran por alto... ¡no señor!, y a esto debemos sumarle que en algunas ocasiones (pocas, afortunadamente) la curiosa física del juego nos permitirá hacer giros ridículos, a poca velocidad, y así y todo mantenerse en equilibrio en esa maza informe metaloide que pesa como una tonelada...

Para todos aquellos que hayan comenzado a deprimirse, quiero recordarles que salvo estos defectos MENORES, nos encontramos ante un simulador (y si seteamos todo fácil, por qué no un arcade) MUY divertido, que nos permite además competir mediante pantalla dividida (siendo que la opción por LAN es defectuosa y que la opción internetal ni siquiera existe). Así que

■ ¿177 KM por hora? Oh Dios!!!!! Sálvese quien pueda.

a no temer, y por lo menos a intentar sentir las nauseas que provoca correr a altas velocidades con la demo que incluye el XTREME CD de la XTREME PC N°22. He dicho.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de motos capaz de proveer sana diversión para toda la familia.
LO QUE SI: Los gráficos. El sonido (motor propio y ajeno, hinchada y esas cositas que tanto nos gustan). Los tiempos de carga. La interfase amigable. La cantidad de opciones que podemos configurar.
LO QUE NO: Algunos problemitas con la física. La tan mentada captura de movimientos. La frustración de no poder jugar por LAN como Dios manda y la imposibilidad de aplastar como cucarachas a nuestros amigotes via INTERNET hacen que este título pierda unos cuantos puntos en el porcentaje final.

70%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Terminal Reality / G.O.D / Edusoft
INTERNET: www.iflytri.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 300 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet.





Fly!

El Cessna que logró volar más alto que un Jumbo

Por Pablo Benveniste

En un género muy poco explotado como es el de la simulación de vuelo civil, los productos que más sobresalieron a lo largo del tiempo se caracterizaron por contar con la presencia de los grandes reactores de pasajeros. Mientras tanto, otros que apostaron a aviones de menor porte nunca lograron trascender. Finalmente, la tan esperada llegada de Fly! ha puesto punto final a esta racha, demostrando que para lograr un simulador de alto vuelo no hay porqué superar la envergadura de un jet ejecutivo.

Cuestión de horas de vuelo

Lo primero que resalta en Fly! es que entre las compañías auspiciantes no se encuentran Boeing, Mc Donnell Douglas ni Airbus. Es que de entre los aviones de Fly!, no existe ningún caso en el cual se superen las ocho plazas para pasajeros. Aunque con alguna modificación, tal como lo anticipaba su preview (ver Xtreme PC nro. 14 pág. 12), son cinco los aviones con los que disponemos en Fly! Por orden de complejidad encontramos a los monomotores a pistón Cessna 172R y Piper Malibu Mirage. El Piper Navajo 350 Chieftain es el único bimotor a pistón. Las turbinas se pueden hallar en el biturbohélice Beechcraft King Air B200 y en el jet Raytheon Hawker 800XP (que ha sustituido al Cessna Citation 10 del preview).



Desde un comienzo se decía que Terminal Reality contaba con el apoyo y la información oficial de los fabricantes de dichos aviones, por lo que era de esperar que cada uno ofreciera un alto nivel de realismo. La verdad es que todas las expectativas han sido superadas por la sorprendente calidad de cada detalle en el diseño tanto del modelo de vuelo como respecto al instrumental.

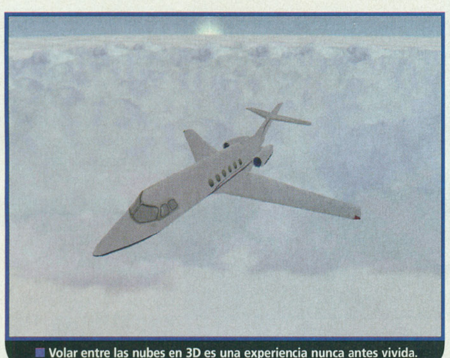
En cada cabina habrá que estar atento de hasta más de cinco paneles de instrumentos diferentes situados al frente, en los laterales, entre piloto y copiloto y en el techo. Aparte de todos los sistemas de navegación (incluyendo equipos realistas de comunicaciones y GPS), en Fly! hasta la más mínima perilla o reloj del instrumental es operativa. Esto incluye a controles que no hacen al vuelo en sí pero que no se deben ignorar. Fly! pretende cierto profesionalismo que, de no cumplirlo, será registrado en el historial correspondiente a nuestro desempeño, considerando todo tipo de negligencia en los procedimientos.



Las cabinas de Fly! están conformadas por varios paneles. Aquí se pueden apreciar las diferentes consolas del King Air.

El sistema de comunicaciones es fundamental ya que hasta el carretear por el aeropuerto (no siempre se comienza en la cabecera de la pista) debe estar autorizado por los controladores de tierra y más tarde, en el despegue y vuelo, por la torre de control. Las frecuencias de radio han sido implementadas en forma muy práctica y accesible. Sólo es cuestión de elegir en un mapa de navegación con quién se desea comunicar y automáticamente será desplegado un menú con todas las frecuencias. Este método puede ser utilizado también para realizar vuelos IFR con control de tráfico aéreo para lo cual, si se tiene un plan de vuelo definido, podrá ser transmitido antes o durante el vuelo.

El modelo de vuelo no es tan rígido. El nivel de dificultad se puede personalizar como para que las rutinas sean estrictas o más bien permisivas. También se puede configurar la cantidad y distribución de equipaje, pasajeros y combustible, variando el centro de gravedad y por lo tanto el comportamiento del avión.


Volar entre las nubes en 3D es una experiencia nunca antes vivida.

Cabe destacar que si los procedimientos de vuelo son correctos, en ningún momento se producirán fallas accidentales como desperfectos en los motores o en el fuselaje. Los productores han admitido que contaron con tal grado de apoyo de parte de las compañías, que no pudieron arriesgarse a ensuciar la imagen de alguno de los aviones con cualquier problema accidental.

Lamentablemente Fly! no tiene ninguna opción hecha especialmente para el aprendizaje. Habrá que atenerse a la teoría del manual que, aunque muy completo, no es lo mismo que la experiencia práctica. Recurrir al piloto automático posibilita apreciar desde el procedimiento de encendido hasta el aterrizaje. No es una forma tan didáctica, pero dadas las circunstancias, se debe aprovechar.

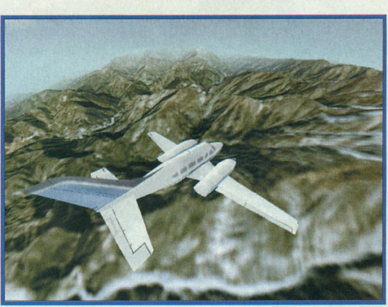
Muchos detalles hacen que todos los aviones sean exteriormente muy atractivos. Se puede observar el interior (con piloto y todo), articulación en todos los planos y trenes de aterrizaje (que podrían haber estado un poco más elaborados) y todas las luces que, de noche o en clima lluvioso, logran un efecto sin igual. Todo esto es muy lindo pero no logra disimular la inaceptable carencia de modelo de daños que permita al avión destruirse en colisiones, aterrizajes forzosos, etc. De hecho, la única forma de darnos cuenta que el avión ha sido averiado es cuando el motor no arranca más o al escuchar el ruido de las olas si es que se ha caído en el agua.

En el realismo general, el sonido no es menos. La ya de por sí buena utilización del stereo, se complementa con la capacidad de soportar surround. Todo el comportamiento de cada avión en particular ha sido detallado con una fidelidad absoluta y no precisamente sólo en motores, flaps y trenes de aterrizaje. También se tuvo en cuenta el ruido de los aviones del escenario, viento, el contacto de las ruedas en la superficie, los sistemas generadores de energía y el movimiento de cada switch en la cabina. Con respecto a las voces de las comunicaciones, éstas tienen cierta tendencia a parecer provenientes de autómatas en vez de seres humanos. Esto puede restar algo de realismo pero es verdad también que son muy claras y, aunque tienen subtítulos en pantalla, no precisan de ellos.


En los aterrizajes nocturnos, la iluminción de la pista es fundamental.

El por qué de los tres CDs

Cinco son los aviones, pero también la cantidad de escenarios. Bueno, en realidad se puede volar por todo el mundo pero como siempre sucede, sólo algunas ciudades gozan de un alto nivel de detalle. Los productores anunciaron que no se limitarían al territorio estadounidense, aunque el producto final demostró lo contrario. La dedicación se concentró finalmente en las ciudades de Dallas, Nueva York, Chicago, Los Angeles y San Francisco. Estas cuentan con estaciones de radio ayuda para navegación aérea, mapas detallados, y lógicamente un nivel gráfico muy superior. El terreno se ha implementado con un sistema digital de elevaciones y las texturas están realizadas en base a imágenes satelitales. Por más preciso que sea, este sistema todavía sufre de un problema importante: la terrible diferencia entre apreciar el terreno desde una gran altura y hacer un vuelo rasante. El problema se limita más que nada a las zonas urbanas donde, aunque no se puede pretender encontrar hasta la más mínima casa de una ciudad importante, se hubiera mejorado mucho si el suelo contara con texturas más realistas. Por otro lado, hay que resaltar la calidad del diseño (polígonos e iluminación) y la correcta ubicación geográfica de todos los edificios y puentes tanto característicos como genéricos de cada ciudad. Los aeropuertos principales, que deberían ser los más complejos en cuanto a terminales y hangares, se han enriquecido con lo mínimo indispensable y con polígonos bastante básicos. A pesar de que se puede optar por un escenario dinámico, pocas veces veremos otros aviones estacionados, aunque sí en vuelo, incluyendo algunos aviones de aerolíneas que sólo están de decorado. El resto de los 9500 aeropuertos en más de 200 países (141 en Argentina) están bien realizados respecto de sus dimensiones, sentido y elevación, pero no son más que solitarias pistas en terrenos genéricos.



Lo justo y necesario

En Fly!, las opciones de vuelo que combinan a escenarios y aviones no son muchas. "Fly Now" ofrece un total de veinticuatro situaciones que tienen lugar en los distintos escenarios. Cada situación tiene su propio tipo de avión, objetivo y atractivo, pero solamente pueden ser utilizadas a título recrea-

tivo. Más seria es la opción "Flight Planner" en la cual se configuran todas las alternativas de un vuelo entre cualquiera de los miles de aeropuertos disponibles, teniendo en cuenta también que los aviones de Fly! no están diseñados para viajes largos. La interface permite personalizar hasta el último de los detalles del plan de vuelo además de los horarios y el clima. Este último aspecto abarca al viento, la nubosidad (hasta tres capas con variedad de acumulación) y las precipitaciones tanto de lluvia como de nieve variando inclusive la intensidad. Sin embargo, el mayor grado de realismo se da con la alternativa de importar archivos METAR (un formato internacional estándar para observaciones climáticas horarias) que se pueden bajar de Internet y que poseen información meteorológica actualizada diariamente, obtenida en cientos de estaciones en todo el planeta. Una vez que el o los archivos son interpretados por Fly!, el sistema permite el vuelo en condiciones climáticas actualizadas a la orden del día.

La última opción de Fly! es la infaltable capacidad para juego multiplayer. Tanto por LAN, módem o Internet, se pueden desarrollar vuelos de hasta ocho jugadores. Aunque hubiera sido interesante contar con un copiloto, los aviones son individuales. Una vez que se ha ingresado en la partida deseada, cada participante puede optar por el lugar del mundo donde comenzar, aunque todo el resto esté a miles de kilómetros de distancia. A diferencia del juego individual, no se podrá escuchar las comunicaciones entre los aeropuertos y el resto de los aviones en el escenario y tampoco se compartirá el escenario dinámico. Lo que sí se ha implementado y es por demás atractivo es la posibilidad de utilizar el micrófono para comunicarse con otros pilotos.

Realismo... pero a qué precio

Los gráficos de Fly! son seguramente la parte más exigente del juego. Tanto es así que los mismos productores aconsejan, para un rendimiento óptimo, un procesador Pentium III de 500Mhz, 128Mb de RAM y aceleración 3D. Aunque la calidad gráfica tiene la suficiente cantidad de opciones como para adaptarse a un hardware menos potente, esto puede significar un sacrificio mayor de lo usual. Principalmente, Fly! está hecho para ser jugado con el mayor detalle, lo que implica también tener hardware de video con capacidad para paleta de 32 bits. No alcanzar este último requerimiento será estar en un nivel muy inferior en el cual ni las matrículas son legibles. No vale la pena hablar de la posibilidad de vernos forzados a bajar el detalle (obviando edificios, efectos de luz, etc.), porque se trataría prácticamente de otro juego.



Por si fuera poco, todavía no hemos hablado del espacio necesario en disco rígido. De los cinco escenarios de Fly!, sólo estarán detallados aquellos que se hayan instalado. Pero atención con esto, porque estamos hablando de tres CDs y la instalación completa supera 1.5Gb de espacio.

Muchas características de Fly! hacen pensar en la posibilidad de futuros agregados. En efecto, es oficial que con el tiempo se contará con un editor capaz de variar la elevación y las estructuras 3D (con modelos prefabricados o diseños propios hechos en 3D Studio) de los escenarios. Para crear escenarios desde el comienzo, los requisitos serán más altos porque habrá que acceder a imágenes satelitales.

El agregado de aviones también es prometedor. De hecho, los mismos productores han considerado para un futuro no muy lejano la posibilidad de incluir aviones de mayor porte.

Lo que aún es una incógnita es cómo se podrán conseguir, ya que cada avión de Fly! ocupa en promedio 30Mb y cada escenario aproximadamente 130Mb. Al menos algo es seguro, no creo que se bajen de Internet.

Un futuro asegurado

En vistas a la próxima aparición Flight Simulator 2000 y Pro Pilot 2000, el lanzamiento de Fly! fue algo apresurado. En escaso tiempo, ya existen dos patches disponibles que solucionan varios problemas con los que inevitablemente toparemos al jugar. Aún así, las virtudes son numerosas y hacen de Fly! indiscutiblemente el primer simulador independiente de grandes aviones en trascender ampliamente las fronteras de muchos otros fracasos. Todavía en la incógnita acerca de cómo serán las futuras expansiones, lo conseguido hasta ahora es suficiente garantía para que, aparte de los usuales seguidores ansiosos de realismo, muchos pilotos o aspirantes puedan disfrutar de una provechosa propuesta. Considerando las debidas diferencias, cumplir con todos los requerimientos de hardware necesarios seguirá siendo mucho más económico que un simulador de verdad. Para aquellos que prefieran revelarse ante cualquier reglamentación oficial, Fly! podrá ser fácilmente adaptado a sus pretensiones. No obstante, por mejor que sea su computadora, nadie se salvará de otra condición, la paciencia.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Los "peso livianos" de la aviación civil en un simulador de vuelo muy realista de última generación .

LO QUE SI: Realismo en procedimientos, modelos e instrumental. La mayoría de los gráficos (en 32 bits). El sonido. La opción "Flight Planner". La cantidad de aeropuertos.

LO QUE NO: No hay instrucción de vuelo. No existe modelo visual de daños. Requisitos demasiado altos. Pocos escenarios y sólo en Estados Unidos.

90%

PROMEDIO
61%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sun Soft / Edusoft
INTERNET: www.edusoft.com.ar
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 6 jugadores en la misma máquina.



Puma Street Soccer

¿Quién dijo que al fútbol sólo se juega 11 contra 11?

Por Diego Rivas

El fútbol para PC estuvo siempre caracterizado por partidos tradicionales con equipos tradionales y en estadios tradicionales. En este caso Sun Soft con Puma Street Soccer trata de cambiar nuestros hábitos y nos lleva a una especie de fútbol de salón.

Puma, la famosa marca deportiva pensó en una idea transgresora y en lugar de gastar todo su dinero en campañas televisivas, decidió por esta vez patrocinar un juego, obviamente deportivo. Como no podía ser de otro modo, el elegido fue el fútbol, deporte pasión de multitudes si los hay.

¿Qué es este fútbol novedoso?

En lugar de atacar al mercado del fútbol tradicional, Sun Soft pensó en el fútbol de salón. En este caso el juego consiste en un 4 contra 4, donde la pelota raramente se va afuera ya que la cancha está rodeada por carteles publicitarios (¿a qué no adivinán con que marca?).

En el caso del juego propiamente dicho, se trató de imitar al fútbol callejero. Ese que en otras épocas uno podía jugar en cualquier parte (hoy con el avance de la urbanización se hace cada vez más difícil poder encontrar aquellos viejos potreros, aunque pensándolo bien aparecieron las canchas de fútbol 5, no todo está perdido).

¿Qué tal está el juego?

Sinceramente el juego no me parece muy recomendable, los gráficos no pasan de ser normales, todos los jugadores se parecen. Las definiciones de los mismos no



son nada espectacular, lo único que llamó mi atención fue ver el movimiento del pecho de los jugadores como si estuvieran cansados, pero lo hacen en todo momento, así que ni siquiera eso es útil. Con respecto a las cámaras de transmisión, las mismas son las típicas de todos los juegos, así que por ahí tampoco encontramos muchos aportes. Los movimientos de los jugadores son sencillos pero interesantes. Al utilizarse solamente tres botones para controlar los tiros, uno pierde variantes, pero como contraprestación hace al juego mucho más arcade. Siguiendo esta misma línea, se incorporó un "Supershot", de más está decir que nada realístico pero que otorga al juego un aditamento extra .

Las variantes

El Puma Street Soccer permite ser jugado en las clásicas variantes: Partido Amistoso,



Copa del Mundo.... Puma (¿o qué otro sponsor esperabas?), Campeonato, Copa y Definición por Penales. Sobre esta última vale aclarar que no son los clásicos penales, sino que al estilo de la liga estadounidense MLS, la definición consiste en definir en un 1 contra 1, contra el arquero con pelota en movimiento y partiendo desde la mitad de la cancha.

En lo que respecta a los escenarios, los mismos son extravagantes. Uno puede jugar en un estacionamiento, como en un aeropuerto, pasando por un parque, un puerto, la calle o un escenario oculto que hay que tratar de descubrir.

Si de chivos se trata...

El Puma Street Soccer no se contentó con tener publicidad de la marca Puma, sino que además incorpora un comercial, sí tal cual lo leen, un comercial de las papas fritas Pringles. Una de las opciones del menú permite ver a un hombre en un estadio de fútbol, donde los jugadores lo miran comer papas fritas (para aquellos muy interesados les comento que son las clásicas, las del envase rojo).

En síntesis

Claramente, el Puma Street Soccer está varios escalones por debajo del juego de fútbol por excelencia. Para aquellos que igual quieran jugarlo, lo recomiendo en dosis pequeñas si no es que quieren quedarse dormidos. Puma debería ser más cautelosa a la hora de poner su nombre en un producto. ¿O será que el juego lo ideó Reebok?

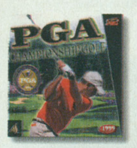
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un fútbol de Salón.
LO QUE SI: La simplicidad de movimientos.
LO QUE NO: No se puede jugar en red.
¿De dónde sacaron los nombres de los jugadores?

61%

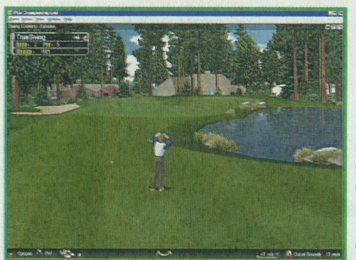
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra Sports
INTERNET: www.sierrasports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 80 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet.



PGA Championship Golf 99

Sierra Sports se interna en el mundo del golf



Por Diego Rivas

Por primera vez, Sierra Sports, siguiendo los pasos de sus rivales, edita un juego de Golf. PGA Championship nos sumerge en el tour profesional de los Estados Unidos.

El ingreso al mercado del Golf por parte de Sierra no podía tener mejor puntapie inicial. Por años, este sector estuvo dominado por tres grandes clásicos a los que ningún otro juego pudo hacer sombra. El Links, la saga de Jack Niclauss y el Tiger Woods han acaparado el mercado, fundamentalmente con la calidad de gráficos como sus caballos de batalla. Pero algo está por cambiar.

Lo primero que llamó mi atención apenas corrí el PGA99 fue la cantidad de courses que traía. Normalmente uno está acostumbrado a que el juego venga con sólo 2 canchas, con lo cual luego de jugar las mismas por un par de semanas, uno termina aburrido de sentarse siempre antes los mismos hoyos. Sierra detectó este problema y trae como base 7 courses distintos que representan básicamente a lo mejor del PGA. La cantidad de canchas puede ser ampliada a través de internet, conectándose a la página web de Sierra.

Los courses están muy bien logrados. La calidad gráfica es realmente buena a pesar de no utilizar la tecnología 3D tan de moda en este tipo de juegos. Uno puede apreciar el agua moverse. Esto acompañado por el sonido de los pájaros y las sombras en real-time le dan al juego un gran realismo.

Las 15 cámaras diferentes que trae el juego sumado a la posibilidad que cuenta el golfista para desplazarse a lo largo del hoyo aún sin haber ejecutado su golpe posibilitan un mejor entendimiento de los peligros que presenta el hoyo.

PGA presenta tres modos de juego. El modo Tournament es probablemente la modalidad donde terminaremos jugando la mayor parte de nuestro tiempo. El modo Recreation permite modificar opciones para hacer el juego más sencillo como los mulligan y los gimmies. Por último la opción de Practice nos permite mejorar el aspecto del golf que más nos interese desde los drivers, hasta los putting greens pasando por los chips y golpes alrededor del green. Tanto en Tournament como en Recreation podemos jugar 9, 18 o 72 hoyos en 12 variantes de golf.

Otro de los puntos fuertes del juego son las estadísticas. En la medida en que uno va jugando torneos, el programa va actualizando las mismas, con lo que uno puede apreciar estadísticas no sólo a nivel jugador sino también por cancha.

Las características de los golfistas son definidas por el jugador. Desde su apariencia física y vestimenta hasta los clubs que llevará en su bolsa. Se pueden crear jugadores manejados por humanos o por la computadora. En estos últimos debemos también definifir aspectos de su juego como el porcentaje de greens en regulación, o la precisión y potencia de su driver. De modo tal que podemos crear al jugador que nos interese. También posee una opción de random para que el nivel del jugador sea determinado por el azar. Además se le puede agregar la alternativa de que el jugador va progresando en la medida que juegue más hoyos.

En lo que respecta a la forma de ejecutar los golpes. PGA no presenta demasiadas novedades a lo que se viene viendo en el mercado. El golpe puede ser ejecutado a través del método Tri-Click (presionando tres veces el botón para darle distancia y efecto) o mediante la opción de Trueswing (movimiento del mouse hacia uno y otro lado). PGA permite que el Trueswing pueda efectuarse en forma vertical u horizontal.

El Multiplayer

Sin duda alguna, la opción de jugar contra un oponente en otra computadora es lo mejor de este juego. El gran problema que presentaba jugar al golf con otros, era el tiempo que pasaba entre los golpes que debías ejecutar. PGA creó el "ReadyPlay", que es la opción de que los jugadores ejecuten en forma simultánea sus golpes de aproximación a los hoyos. De esta forma se reduce considerablemente el tiempo total necesario para completar una ronda. Además registrándote en forma gratuita al "World Opponent Network", te permite jugar con jugadores de todo el mundo.

En síntesis, si te gustan los juegos de golf, PGA Championship 99 es un juego al cual te garantizo que le vas a dedicar tu tiempo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de golf.
LO QUE SI: La velocidad del juego. La cantidad de canchas. Las estadísticas. El ReadyPlay.
LO QUE NO: La distancia de los palos. No se puede elegir jugadores zurdos.

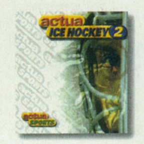
87%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gremlin Interactive
INTERNET: www.gremlin.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en la misma máquina.

PROMEDIO 54%

Actua Ice Hockey 2



Gremlin, ¿por qué nos hiciste esto?

Por Diego Rivas

Gremlin muestra un producto que está lejos de su mejor nivel. Con suerte, la memoria nos traicionará pronto y nos olvidaremos que alguna vez existió Actua Ice Hockey 2.

El hockey sobre hielo no es un deporte popular en Inglaterra. Gremlin parece estar al tanto de eso, porque de otro modo no sería fácil entender cómo pudieron haber hecho un producto de tan bajo nivel, especialmente si se lo compara con juegos como NHL 99, de EA Sports.

El Fraude de los Nombres Truchos

El Actua Hockey 2 es una simulación de la liga norteamericana de Hockey, la NHL. Pero al parecer las cuentas no dieron lo esperado, así que en vez de traernos la NHL, el juego nos brinda la GHL, la Gremlin Hockey League.

Los 27 equipos y los 770 jugadores que vienen en el juego coinciden con los números que se manejan en la NHL, aunque ninguno de dichos nombres son los reales. El caso de los equipos es gracioso, porque si bien las ciudades son las correctas, los apodos no lo son. Entonces en vez de tener a los Anaheim Mighty Ducks, nos encontramos con los Crazy Chickens. Tampoco resulta impresionante encontrarse con W. Grutzky en lugar del legendario Wayne Gretzky. Aún entendiendo que la licencia de la NHL debe ser cara, una alternativa sencilla hubiese sido incorporar un editor para cambiar los nombres de equipos y jugadores. Otra opción podría haber sido intentar con licencias más baratas, tal como hicieron en el Actua Ice Hockey (el original), donde consiguieron los derechos de los juegos olímpicos de invierno de Nagano.





El Juego

En lo relacionado a la jugabilidad, Actua Ice Hockey 2 mejora uno de los puntos más cuestionados de su versión anterior al incorporar el engine del Actua Soccer 3. Con esto el juego se hace un poco más llevadero, pero lejos del NHL 99.

Actua Ice Hockey 2 puede ser jugado en dos modalidades, Simulación y Arcade. La primera es la clásica de todo juego de hockey, en la cual Gremlin no aporta nada nuevo. La segunda alternativa presenta una opción novedosa de permitir una especie de hockey callejero con un ring más chico y menor cantidad de jugadores por equipo. Lamentablemente, la opción no está bien lograda con lo cual se pierde un punto novedoso del juego.



AIH2 permite desarrollar partidos de práctica, de exhibición, copas y la liga norteamericana a full con la variante de jugar 26 o 52 partidos y con play offs al mejor de 1, 3, 5 o 7 partidos. A su vez el juego trae tres velocidades distintas.

Las peleas entre jugadores constituyen un clásico del hockey americano. Los fanáticos disfrutan casi por igual un gol del equipo como un buen golpe de su estrella, por lo tanto todos los diseñadores de juegos de Hockey se preocupan por incorporar esta opción. Lamentablemente después de un par de contiendas, la modalidad se vuelve tediosa y uno termina desactivándola.

El otro punto imposible de aceptar es la forma en que se festejan los goles, probablemente lo menos realista que haya visto en largo tiempo. No sólo la gente festeja de igual medida los goles del equipo local que del visitante, sino que ante cada gol sin importar el equipo, se apagan las luces del estadio y una serie de rayos laser dibujan el logo del equipo en el hielo del ring. Simplemente espantoso.

En Síntesis

Actua Ice Hockey 2 es el peor juego de hockey que ví desde el Actua Ice Hockey. Es más, el juego deja mi disco duro en el mismo momento en que termine este review.



QUE TIENE: Un juego de hockey sobre hielo.
LO QUE SI: Coaching. El cambio de líneas.
LO QUE NO: Problemas de Licencia, Malos sonidos. El festejo de los goles.

54%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Carapace / Friendware / Centro Mail
INTERNET: www.friendware-europe.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, 70 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en la misma máquina.



Roland Garros '99

Una nueva oportunidad para pisar los más famosos courts de tenis del mundo de la mano del Roland Garros 99

Por Martín Varsano

Muchos, al igual que yo, opinan que el tenis es una de las asignaturas pendientes de las grandes compañías que se dedican a brindarnos juegos deportivos. Pero a no desesperar, amigos de polvo de ladrillo: Una nueva versión del Roland Garros está con nosotros, brindándonos el mejor producto disponible para PC de este sensacional deporte.

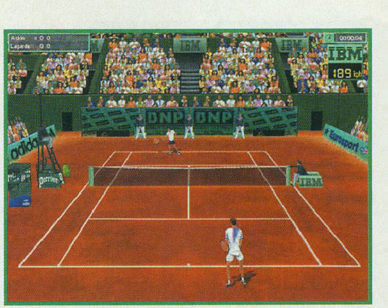
En ésta, su tercera versión (para referencia, es conveniente revisar el número 15 de Xtreme PC, en donde realizamos un review de su antecesor), Roland Garros 99 (RG99) incorpora algunas novedades, siendo la más importante una enciclopedia muy bien lograda, con datos y fotos sobre todos los resultados históricos de Roland Garros, pero lamentablemente no rinde un par de asignaturas pendientes... ¿Quieren saber más al respecto? Acompáñenme entonces...

El Juego

Al igual que su versión anterior, el RG99 tiene soporte para placas aceleradas por DirectX, 3dfx, y el modo nativo de software (que se ve bastante bien, por cierto). Las opciones principales son jugar un partido (el famoso amistoso, que de amistoso no tiene nada, hay que reconocer) o la temporada, en la que podemos elegir competir en 10 torneos, entre los cuales se incluyen los cuatro Grand Slams (Roland Garros, por supuesto, Australia, Wimbledon y el Abierto de los Estados Unidos), y otros de menor importancia, pero que reportan puntos para el ránking, y por qué no, el siempre necesario contante y sonante. Y los puntos son muy necesarios, ya que el fin de participar en la temporada completa es alcanzar el puesto número 1 del ránking, y convertirse de esa forma en el tenista más venerado del globo.

Los golpes

Tal vez lo más importante a la hora de jugar al tenis en una computadora es poder contar con una amplia variedad de golpes, y en el RG99 tenemos la posibilidad de efectuar muchos de ellos, como globos, smashes y efectos varios (top y slice). Obviamente lo más difícil en un juego de estas características es encontrar el "timing" para pegarle a la pelota como corresponde, pero el RG99 nos da una gran mano permitiendo que dejemos presionado el botón A (que corresponde al golpe elevado) y nuestro jugador se encargará de pegar en el momento adecuado, con lo que nosotros tenemos la chance de practicar otro aspecto importante del juego: el lugar donde queremos que la pelota aterrice. Esto se hace dejando apretado cualquiera de los dos botones de golpe (el elevado o el cortado) y moviendo un cursor en el sector contrario. La combinación de los golpes y el movimiento del jugador al instante de impactar la pelota,



hacen posible la cantidad de golpes detallada anteriormente.

Un sucesor digno

Hasta acá comentamos brevemente el juego, que tiene muchas características similares a su versión anterior (tanto los tres niveles de dificultad, los gráficos y el sonido, que cumple su rol perfectamente con las exclamaciones del público ante un tanto llamativo, o un servicio súper-veloz que se convierte instantáneamente en un "Ace"), pero lamentablemente lleva consigo los errores del Roland Garros 98, que sabiamente comentó Diego Rivas: Los nombres de los jugadores (ficticios), la falta de los ball-boys, y el soporte para red (sería sensacional poder jugar dobles en cuatro máquinas, con la opción de que todos estén del lado más grande de la cancha, que resulta naturalmente más comodo a la hora de jugar). De todas formas estas fallas no le quitan mérito al producto, que sin duda sigue siendo el mejor juego de tenis en la actualidad.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor juego de tenis. Punto.
LO QUE SI: Las animaciones de los jugadores. La variedad de los golpes. El sistema de ránking. La enciclopedia.
LO QUE NO: Los nombres de los jugadores. La falta de ball-boys. La falta de soporte para red.

84%

El PC-DVD™ Encore 6x de Creative Labs

películas.

hace todo lo que hace su CD-ROM actual

películas.

con velocidad, confiabilidad y compatibilidad

películas.

¿Ah, pero Usted quieres ver películas, cierto?

¡Perfecto! El PC-DVD™ Encore 6x de Creative Labs además trabaja como un CD-ROM, el cual sirve para correr sus aplicaciones de multimedia, instalaciones de software, CDs de música y cualquier otro formato CD. Y como el DVD almacena hasta 17-gigabytes (más de 25 veces la capacidad de un CD-ROM), usted puede disfrutar más acción de multimedia, sonido digital y video cristalino. ¡Pero el PC-DVD™ no es solo una unidad de CD-ROM mejor; es un teatro digital para el hogar en su PC! Con la resolución increible de su tarjeta decodificadora Dxr3™ para video MPEG2, usted disfrutará de una imagen inigualable. ¡Solamente falta relajarse y disfrutar de sus palomitas de maíz!



Adiciona el Desktop Theater 5.1, un sistema de Dolby® Digital Surround completo, tal como gozarías en una sala de cine.



Visite nuestro Website para más información.

CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Musimundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Liberdad • CompuMundo • Falabella

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

Diamond lanzará al mercado una placa a base del nuevo Savage4 Xtreme

Diamond Multimedia anunció la salida su nueva placa de video Stealth III S540 Xtreme AGP, a base del procesador gráfico Savage4 Xtreme de S3. Este mes saldrá al mercado en los Estados Unidos y se estima que su precio será inferior a los U$S 130.

Entre las caracteristicas más destacables de la Stealth III S540 Xtreme se pueden encontrar: 128-bit de procesamiento, 166MHz en velocidad de memoria y procesador, AGP 2X/4X, 32MB de memoria SDRAM y un soporte completo para procesadores AMD. Además de todo esto, la placa ofrecerá: S3TC (compresion de texturas), Multi-texturing en un solo paso, 32-bit de colores en resoluciones de hasta 1920x1440 y Stencil Buffering.

Como si todo esto fuera poco, la compensación de movimiento y el sub-picture alphablending le permite al procesador gráfico decodificar videos en MPEG-2 (DVD) por hardware.

AMD toma la delantera

Advanced Micro Devices presentó su nuevo Athlon de 650MHz, el microprocesador más rápido de los sistemas x86. La compañía conocida por sus procesadores K6 dice que Athlon supera ampliamente a los demás procesadores (incluyendo el Pentium III de Intel) y entrega el más alto performance en punto flotante, integer, y multimedia 3D para las plataformas x86.

Las características técnicas del Athlon incluyen: 128Kb de cache L1 y una interface programable de cache L2; tecnología 3DNow! con 24 instrucciones nuevas diseñadas para mejorar los cálculos matemáticos integer, movimiento de datos para Streaming en Internet y comunicaciones DSP; y un bus de 200MHz basado en el protocolo Alpha EV6 con soporte para multiprocesamiento. Las versiones iniciales del Athlon serán creadas con tecnología de 0.25 micrones.

Por ahora dos productoras de procesadores 3D anunciaron su soporte para este nuevo procesador. 3dfx dijo que su familia de procesadores Voodoo serán optimizados para esta nueva tecnología. También agregó que trabajó junto con AMD para optimizar al máximo los nuevos drivers para su producto Voodoo3.

Matrox, por su parte, también anunció su soporte luego de observar los beneficios que le brindaban a su G400, permitiendo de esta manera poder hacer que AMD sea tan estandar como Intel.

Este procesador estará disponible en Estados Unidos a principios de este mes.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Rio para todos los gustos

Diamond Multimedia, creadora del primer reproductor de MP3 portable, lanzó el nuevo Rio PMP300 Special Edition, con nuevos colores, 64Mb de memoria y capacidad de hasta 96Mb (el primero venía con 32 MB).

Ademas de estos modelos de Edición Especial, Diamond también anunció su nuevo Rio 500 el primer PMP (Portable MPEG Player) compatible con plataformas Macintosh y Windows 95-98 gracias a su conección USB (la versión PMP300 y la SE se conectaban mediante el puerto paralelo).

Al igual que la versión SE del PMP300, el Rio 500 también tiene 64Mb de memoria expandibles a 96Mb.

Por último y como si esto fuera poco, también salió una versión "camuflada" del Rio llamada Warped Rio PMP300. Esta es una versión limitada para conmemorar un festival musical de USA llamado Warped Tour 99.



Realidad marca 3dfx

A medida que fueron saliendo los nuevos procesadores 3D, cada uno iba presentando una característica en la cual destacarse: Enviromental Mapped Bump Mapping, Transformation and Lighting, Stencil Buffering, etc. Ahora 3dfx presenta el nuevo T-Buffer, una serie de efectos capaces de aumentar el realismo de las imágenes en 3D utilizando menos recursos del CPU.

La razón de su nombre es un juego de palabras, ya que la "T" viene de Gary Tarolli, jefe técnico de 3dfx.

Los efectos del T-Buffer pueden ser descriptos como: Full Scene Spatial Anti-aliasing, Real-time Motion Blur, Depth of field y Soft shadow and soft reflections.

Anti-aliasing: Está claro que éste no es un efecto nuevo en el mundo de los gráficos 3D, sin embargo cada vez que éste se utiliza, la performance del procesador disminuye estrepitosamente. Supuestamente en una placa equipada con un T-Buffer, el Anti-aliasing de pantalla completa no tendría que hacer ningun tipo de perturbación en la performance total, de hecho el efecto es soportado completamente vía hardware, así que la velocidad del CPU ni siquiera es un factor.

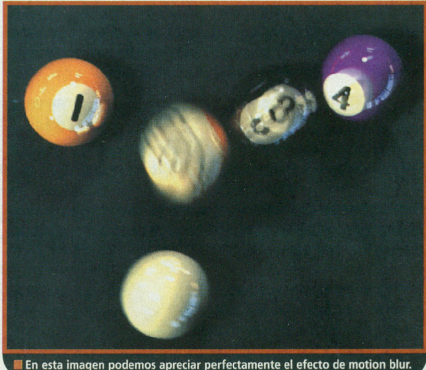
La tendencia a usar altas resoluciones ha ocurrido en parte para poder disminuir los "serruchos" de los polígonos, así que combinado con un Anti-aliasing de pantalla completa, la calidad de la imagen obtendrá una mejora muy notable estando quieta o en movimiento.

Real-time motion blur: Este es el efecto visual que aparece cuando se le saca una foto a una imagen en movimiento, y esta es simulada utilizando multiples imágenes en la pantalla. Al llenar las distancias con otras imágenes más difusas el movimiento en la pantalla es más suave y realista.


Se ven todos los crayones en foco.


Aca sólo los más cercanos.

Depth of field: Es el cambio de foco entre los objetos cercanos y lejanos. En cualquier película la cámara hace foco en el objeto que le tenemos que prestar atención dejando al resto del escenario fuera de éste. La PC todavía no ha llegado a esto y por eso los árboles que van pasando a los costados del camino de un juego de autos son siempre de la misma definición y foco. Aunque los efectos de niebla ayudan, su realismo no llega a engañar completamente al ojo humano. El T-Buffer ofrecerá a los desarrolladores de juegos un método para poder hacer foco en distintos objetos de la escena.


En esta imagen podemos apreciar perfectamente el efecto de motion blur.

Soft shadow and soft reflections: A lo largo de la historia de los procesadores 3D, las sombras y las reflexiones nunca fueron fáciles de crear con un realismo total. Ahora con el T-Buffer, sombras y reflexiones suaves estarán a disposición de los creadores de juegos para una representación más realista del objeto en 3D.

Hay que tener en cuenta que el T-Buffer funcionará en Glide y recién más adelante en OpenGL y Direct3D. Sólo queda decir que esperamos que las compañías utilicen todas éstas ventajas y que no queden en manos del pack de juegos que saldrá con la próxima placa de 3dfx.


En esta otra vemos distintos tipos de sombras.



Matrox G400

¿Es esta nueva y prometedora placa la resurrección de Matrox?

Si pensaban que en la constante competencia entre los procesadores 3D ya se habían presentado todos los participantes, estan equivocados. Matrox creó un nuevo procesador gráfico 3D llamado G400, capaz de hacer todo lo que hacen los actuales procesadores 3D más un par de sopresas interesantes.

Por Máximo Frias

Casi un desconocido

Por más conocida que sea Matrox, si vamos a comprar una placa de video para nuestra PC hay tres compañías que se nos vienen enseguida a la mente: Diamond, Creative y Teppro. Para aquellos que no la conocen les comento que antes de la época de las aceleradoras 3D, Matrox competía contra Diamond con su Millenium de 4Mb expandible a 8Mb. Ya sea porque se dejo estar o porque sacó errores como la Mystique, la compañía fue siendo olvidada por los consumidores estándar. Ahora en lo que se podría denominar como la "resurrección", Matrox presenta sus modelos de placas de video G400, a base de un procesador gráfico del mismo nombre, capaz de hacerle competencia a las últimas tecnologías 3D.

Precios y modelos

Se pueden encontrar tres modelos distintos a base de este procesador: G400 de 16Mb, G400 de 32Mb y G400 MAX de 32Mb. La versión de 16Mb y una de 32Mb funcionan a 125Mhz mientras que la versión G400 MAX lo hace a 150MHz. El resto de las características son las mismas y la diferencia de precio entre una y otra (en USA) ronda los $50.

Algo nuevo

De todas las características de la serie G400 hay tres que vale la pena explicar en profundidad y son: DualHead Display, Enviroment Mapped Bump Mapping y el Stencil Buffering.

- **Enviroment Mapped Bump Mapping**

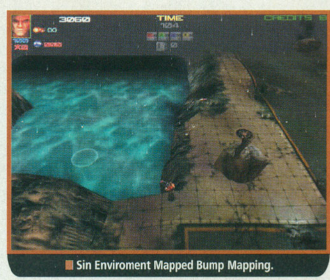
El EMBM es una tecnología de renderización del DirectX 6 que aumenta el realismo visual de una escena en 3D, mejorando los detalles de las texturas que se le aplican a un objeto. El nombre "bump" significa "bache" y justamente lo que hace es mejorar y resaltar los baches de la textura. La textura en sí es plana y puede ser que ésta esté representando algo que tenga baches, agujeros o razguños que normalmente no quedan bien representados en el objeto, o más bien podrían quedar aún mejor. Un ejemplo puede ser el agua, movimiento constante en los tres ejes generando olas en todas las direcciones.

Si el mapeado de baches (bump mapping) va a ser convincente, el ojo humano tiene que ver variaciones de profundidad en una superficie aún cuando ésta en realidad es una textura plana. Esta percepción de profundidad es influenciada por la cantidad de luz que es reflejada desde la superficie que se está observando hacia y fuera del

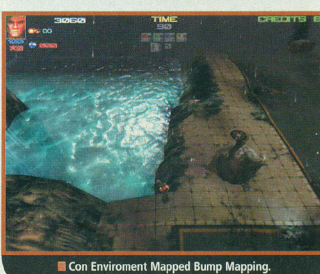


Características Principales

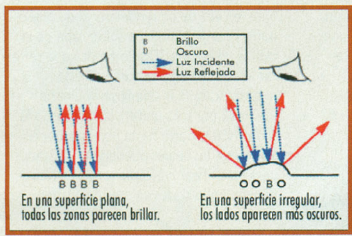
- AGP 2X/4X
- Filtrado Bilineal, Trilineal y Anisotrópico
- Resolución máxima de 2056x1536x32bpp
- 300MHz de RAMDAC
- Z-Buffer de 32 bits incluyendo 8 bits de Stencil Buffer
- Tecnología DualHead con soporte para DFP y TV
- Enviroment Mapped Bump Mapping por hardware
- Soporta OpenGL y Direct3D
- Anti-Aliasing en pantalla completa
- Soporte de hasta 32MB de memoria



Sin Enviroment Mapped Bump Mapping.



Con Enviroment Mapped Bump Mapping.



ojo. Una superficie plana reflejará más luz que una aboyada.

En la práctica para crear la ilusión completa de una superficie no-plana se necesitan tres mapeados: el de la textura (texture map), el de la luz (enviroment map) y el de los baches (bump map). El de la textura puede ser cualquier textura que se le tenga que aplicar a un polígono; el mapa de la luz es un algoritmo que define la cantidad de luz que tiene que ser reflejada sobre la textura dependiendo de la posición desde donde la cámara la esté mirando y el de los baches es como un mapa físico que muestra la diferencia de "altura" que se desea en cada zona específica de la textura.



DualHead te permite ver dos imágenes independientes al mismo tiempo.

- **DualHead**

Esta tecnología le permite al procesador gráfico salir al mismo tiempo con dos imágenes distintas por dos puertos de video separados. Matrox logró esto utilizando dos controladores del TRC (Tubo de Rayos Catódicos) en el procesador G400. Estos dos CTRC reciben los datos del frame buffer o de la memoria del sistema desde diferentes lugares e independientemente de cada uno. Una de las ventajas de esto es el hecho de poder tener dos refrescos distintos en cada una de las salidas pudiendo así utilizar la salida para el TV sin necesidad de bajar el refresco del monitor.

Los dos CTRC leen del mismo frame buffer y/o memoria del sistema, pero el CTRC primario pasa por el RAMDAC de 300MHz, lo que permite una salida análoga de hasta 2048x1536 a 75MHz. El CTRC secundario tiene dos opciones: o sale directamente a la salida DFP usando el upgrade para Flat Panel o que pase a través del chip de TVOut, para tener una salida en NTSC o PAL hacia el Televisor con una resolución máxima de 1024x768. La salida de este chip también permite obtener una segunda salida para otro TRC, pero dado que la señal del segundo CTRC no pasa por el RAMDAC, la salida está limitada a 1280x1024x32bits a 75MHz.

Con la tecnología DualHead Display se pueden configurar las salidas de video de la siguiente forma:

- **DualHead Multi-Display**

Este modo permite mostrar dos imágenes distintas en los monitores. Si trabajás con programas como Adobe Photoshop, podrías tener en un monitor las herramientas y en el otro la imagen con la que estás trabajando o si usás mucho los procesadores de texto podés tener dos documentos abiertos al mismo tiempo, uno en cada monitor. En cuanto a los juegos te tendrías que fijar cuáles lo soportan. El Combat Flight Simulator de Microsoft ya lo hace y podés jugar mirando la cabina en un monitor mientras que en el otro tenés los mapas y las vistas exteriores.

- **DualHead Zoom**

Como el nombre lo dice, este modo te permite ver en el monitor secundario un area de una imagen del monitor primario en pantalla completa. Esto viene muy útil para aquellos que trabajan mucho con gráficos en la PC.

- **DualHead DVDMax**

En el modo DVDMax se pueden ver películas en DVD en el monitor secundario mientras mantenemos el escritorio de Windows en el primario. Si tendrías una máquina bastante potente, podrías ver una película mientras navegás en internet. Desafortunadamente el modo DVDMax sólo funciona con las siguientes configuraciones:

Paso a paso

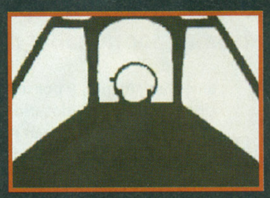
Acá podemos observar los pasos de la creación de una máscara binaria. La serie G400 puede crear máscaras de hasta 8 bits.



En vez de tener que renderizar la escena completa para actualizar un cuadro, sólo será renderizada el área visible a través de la cabina.



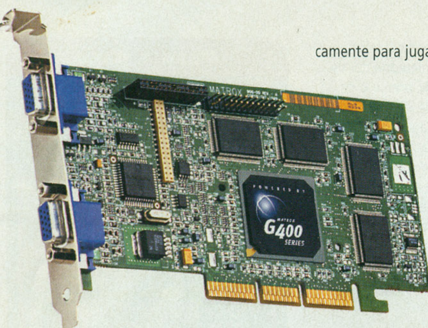
Ya que no tenemos necesidad de actualizar la cabina en cada cuadro, el área que la representa no será sobreescrita.



Este es un ejemplo de una máscara binaria, en la cual sólo será actualizada la parte blanca.



El cuadro final, luego de que el escenario externo es renderizado.



monitor RGB + TV y Analog Flat Panel + TV.

• **DualHead Clone**

El modo más simple de la tecnología DualHead Display, es mostrar en ambos monitores la misma imagen. Esto puede ser útil para presentaciones de negocios o únicamente para jugar de a dos con la misma PC y mirando cada uno una pantalla distinta.

Stencil Buffering

Lo que hace es asegurarse de que el procesador gráfico no se esté utlizando innecesariamente. Al igual que el Z-Buffering, el stencil buffering determina si un pixel debe ser renderizado o no. Sin embargo, a diferencia del Z-Buffer, el cual representa los valores de profundidad, un stencil buffer representa una "máscara" sobre el cuadro a renderizar. Un ejemplo simple es la cabina de un simulador de vuelo. El interior de la cabina actúa como una máscara que tapa al escenario del fondo a modo de que sólo se va a través del vidrio. De esta manera, en vez de de renderizar todo el escenario y luego hacer una sobre capa de la cabina, el engine 3D sólo tendrá que refrescar lo que se ve por encima de ésta.

La máscara más simple sería binaria (definida por sólo un bit), sin embargo la serie G400 soporta hasta 8bits de Stencil Buffering, los cuales pueden ser utilizados para especificar máscaras condicionales dependiendo de los valores del buffer.

Para tener en cuenta

Como pudieron ver Matrox regresó con un producto que ofrece no solo lo mismo que los demás, sino otras caracteristicas únicas en su clase. Para más información acerca de la serie G400 de Matrox pueden ir a su página web en www.Matrox.com en donde encontrarán más fotos, precios y detalles. Esto es todo por ahora y seguramente vamos a hacer un review más a fondo en los próximos números.

Glosario Ilustrado 2.0

Las opciones que siempre se pueden configurar en un juego, y que nunca seteamos por no saber de qué se trata

Lamentablemente, y por un pequeño problema de impresión en el número anterior, estas valiosas definiciones de nuestro glosario ilustrado han quedado detrás de las fotos, y como no queríamos que se perdieran nada, aquí van nuevamente para completar el Glosario. Desde ya sepan disculpar el error, que esperamos no vuelva a ocurrir en esta dignísima sección. ¡Muchas Gracias!

Por Máximo Frias y Hernán Saban

AGP 2X/4X

Qué hace: El Acelerated Graphics Port (AGP) es una interface especialmente diseñada para entregar una alta performance en gráficos 3D.

Lo que realmente hace: Lo último en tecnología para que el procesador gráfico funcione a una mayor velocidad teniendo la posibilidad de acceder a la memoria principal del sistema.

Triangle Setup Engine

Qué hace: Es un circuito especial que se encuentra en el procesador gráfico que computa los aspectos matemáticos de las imágenes que son necesarias en la pantalla.

Lo que realmente hace: Libera al CPU para realizar otras tareas.

Antialiasing

Qué hace: Es un efecto visual que se encarga de ajustar las posiciones o las intensidades de los pixels para crear una transición más gradual entre el color de una línea y el del fondo.

Lo que realmente hace: Elimina el "serrucho" que aparece en los polígonos a bajas resoluciones en ciertas perpectivas. De las últimas placas aceleradoras 3D, las que funcionan con el nVIDIA Riva TNT2 soportan este filtro en pantalla completa.

32-bit Rendering

Qué hace: Se utilizan 32 bits para almacenar el color de cada pixel de la pantalla. Renderizando en 16 bits sólo pueden ser usados 65536 colores distintos, en cambio con 32 bits se pueden llegar hasta 16,7 millones de colores por pixel.

Lo que realmente hace: Más colores y mejor calidad de imagen.

PROMEDIO
86%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Teppro / Asia Computers
INTERNET: www.teppro.com
PRECIO: $70
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación



Teppro Resurrector

La instalación y desintalación de programas en sistemas operativos como Windows, hacen que la estabilidad de éste esté muchas veces en peligro. Más de uno seguramente por una u otra razón tuvo que formatear el disco rígido, ya sea por algún error de registro, por un virus o simplemente para instalar otra versión de Windows. Es por eso que Teppro creó una placa llamada Resurrector, capaz de backupear y restaurar una configuración óptima del sistema en unos pocos segundos.

Por Máximo Frias

¿Cómo funciona?

Lo que hace es crear un backup de los datos que se encuentran en el disco rígido en una partición nueva que sólo la Resurrector puede leer, impidiendo que algún tipo de virus o error de usuario lo pueda dañar.

Al arrancar por primera vez aparece un menú con las opciones Backup, Restore, Autobackup y Autorestore. Hay que tener en cuenta que para hacer el backup se tiene que tener como mínimo la mitad del disco rígido libre y que una vez realizado es muy difícil volver a rescuperarlo (no imposible), eso si, cuando el backup está hecho, podés poner desde Format hasta FDisk que cuando pongas Restaurar la información va a volver en sólo segundos (dependiendo de la velocidad del disco rígido y de la PC).

El resto de las opciones nos permiten automatizar el sistema de Backup y Restore en caso de que se trate de alguna PC que necesite guardar la información por día, semana o mes.

¿Un camino de ida?

Como dije anteriormente, la recuperación del espacio utilizado por la Resurrector es muy difícil recuperarlo. En mi experiencia personal tardé fácil una hora hasta que después de haber intentado en varias PC pude volver a tener el disco vacio. Así que si tu preocupación es el posible acceso de algún software al backup te puedo asegurar que no va a llegar a tocarlo.

Conclusión

La pregunta que siempre aparece es: ¿Vale la pena?, y la respuesta es: depende el tipo de usuario. Si trabajás con programas problemáticos, instalando y desistalando software, le temés a los virus de internet o simplemente queres evitarte el hecho de instalar nuevamente el Windows ante cualquier error del sistema, sí vale la pena, realmente es un gran ahorro de tiempo. De lo contrario está de más decirte que te guardes el dinero para algo que consideres más productivo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una placa ISA capaz de salvar la información que contiene el disco rígido de cualquier virus o error del sistema.
LO QUE SI: La velocidad de restauración. El sistema de protección del backup.
LO QUE NO: La imposiblidad de una desinstalación completa desde el programa y la dificultad de recuperar el espacio utilizado por el backup. No poder elegir qué es lo que se quiere salvar y qué es lo que no.

86%

Teppro Millenium

El problema del milenio

Millenium es la innovadora solución de Teppro para el tan comentado problema del 2000. Para aquellos que no sepan de qué se trata, les cuento que éste consiste en el fallo del reloj del BIOS (que se encuentran en mothers 486 o inferiores) al pasar del 31 de Diciembre de 1999 al 1ro. de Enero del 2000. El error en sí, es el cambio erróneo al 1900 (o al 1980 en algunos BIOS) en vez de al 2000.

Con Millenium podremos solucionar este tipo de inconvenientes. Millenium es una placa ISA de fácil instalación, actualiza el reloj del BIOS a modo de evitar este "bug" y el gasto que implicaría una actualización completa del equipo.

¿Una actualización necesaria?

Dado que este problema sólo afecta a los procesadores más viejos (que funcionan con BIOS de la misma época), es difícil que la PC con la que corrés los juegos de hoy en día tenga problemas. De cualquier forma, en la página de internet de Teppro se encuentra un programa llamado NSTL que testea las condiciones en las que se encuentra el reloj de tu BIOS y te especifica cuáles son los problemas que va o no a tener. En el caso que la actualización sí sea necesaria, ésta se realiza sin ningun tipo de problema, ya que tan solo hay que conectar la placa en un slot ISA libre, y en algún caso que exista conflicto, cambiar la dirección de memoria con un DIP Switch que se encuentra en la placa.

Nueva generación de productos Teppro

Producto: RESURRECTOR

Se daño el Windows, se borraron todos los Programas, se desconfiguró internet...

¡OTRA VEZ! hay que pagar para que venga un técnico y perder horas y horas?

NO, si tenia la Teppro Resurrector, ¡Todo se solucionará simplemente reiniciando su PC!



Una plaqueta "milagrosa" soluciona sus problemas!

único que restaura sistemas operativos



¿Cómo trabaja?

Este moderno dispositivo, crea una partición oculta para guardar los datos de su disco rígido, y va aumentando el espacio a medida que se torna necesario. Esta partición está extremadamente protegida contra cualquier intento de eliminar o modificar su contenido.



Ahorre fortunas y alcance una mayor eficiencia

Muchas veces, cuando los programas fallan, es necesario acudir a un personal especializado. que generalmente puede demorar días en llegar.. sin mencionar el tiempo que requiere instalar y configurar Windows 98, Office y otras aplicaciones nuevamente. Todo esto implica una pérdida enorme de tiempo que ocacionan un gran dolor de cabeza.

Resurrector, con una sola vez de resguardo, puede recuperar su sistema operativo, los programas y aplicaciones cuantas veces quiera y en muy pocos minutos!

Apto para: Cyber Café, Consultorios, Aula de computación, Empresas

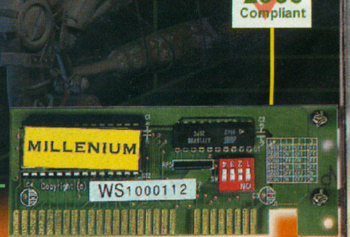
¿Ud. y su institución están preparados para el problema del año 2000?

Producto: MILLENIUM

Y2K 2000 Compliant

MILLENIUM, es un dispositivo creado con el fin de solucionar los problemas que nos están amenazando en los últimos tiempos.

Esta placa tiene la función de continuar manteniendo el calendario correcto (Hardware) en su computadora, ya que este problema puede ocasionar un caos para todo el mundo.



*** Obtenga el testeador de compatibilidad certificado por NSTL en la pagina de Teppro: www.teppro.com**



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Consulte precio al gremio: 954-6000/6001

Envios a todo el pais



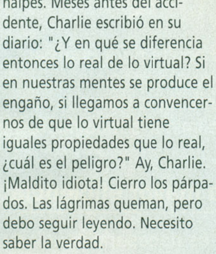
El Rey de la Colina

y el Ananga Ranga

Por Durgan Nallar

La larga hilera de pinos se agita levemente. Sentado sobre la piedra fría, contemplo sin ver el paisaje de tumbas bañadas por el reconfortante sol de finales de invierno. Mi mente se ocupa de otras cosas, juega con recuerdos aunque trate de no pensar. Enciendo un cigarrillo. El humo revolotea y desaparece en la brisa fresca. Por un instante, distingo a Charlie caminando por el pavimento, mezclado entre los negros mausoleos de mármol y las sombras danzantes de los árboles. Pero no es él, sino otro silencioso desconocido visitando a sus muertos. Charlie no vendrá. Tengo su diario personal conmigo. Una vez más, me vuelvo hacia la odiosa inscripción: Aquí yace en paz Charlie Anacleto García, el Rey de la Colina, 1967-1999.

Es duro perder a un amigo, aunque fuera Charlie. Uno siente como un vacío, como que algo no anda bien. Sufrimos la certeza de que estamos ante una simple distorsión que pronto pasará. Pensamos que el fallecido puede volver, que nada se lo impide. En un momento así puede lograrse la percepción necesaria para saber que la realidad es tan tenue como el humo de un cigarrillo. Fluctúa y cambia, persistiendo alrededor de nosotros. Existiendo sólo porque es inconcebible de otra forma. Debemos atenernos a lo que se nos ha enseñado como lógico y concreto. Estructuras, estantes repletos de pilas de normas y costumbres, lo que se debe hacer y lo que no, lo que es bueno o lo



prohibido, simples castillos de naipes. Meses antes del accidente, Charlie escribió en su diario: "¿Y en qué se diferencia entonces lo real de lo virtual? Si en nuestras mentes se produce el engaño, si llegamos a convencernos de que lo virtual tiene iguales propiedades que lo real, ¿cuál es el peligro?" Ay, Charlie. ¡Maldito idiota! Cierro los párpados. Las lágrimas queman, pero debo seguir leyendo. Necesito saber la verdad.



Nuevas formas de Deathmatch realimentan el género.

3 de agosto

"Querido Diario: ...Jugando soy de madera. No acierto ni un miserable tiro, y cuando lo hago es porque mi arma se dispara sola cuando caigo. Empecé en los tiempos de Wölfenstein 3D, ¿te acordás?, y seguí con Doom, Rise of the Triad, Duke Nukem... ¡tantos juegos buenos! Y en todos apestaba. Después vinieron los Quake, los Hexen, un montón. Siguen apareciendo arcades 3D que cada vez son más impresionantes, más realistas... ahí está el problema. Yo me aterrorizo cuando juego. Se me ocurre que estoy de verdad en esos corredores infestados de enemigos. Me la creo. Por eso apesto. El corazón se me vuelve un tambor cuando enfrento a mis enemigos, que en realidad son los amigos que más quiero. Sé que tengo que permanecer frío, siempre consciente de que todo ocurre en un monitor y no se trata más que de haces de luz y sonidos electrónicos. Si hubiera una forma de remediarlo..."



Luz apagada, auriculares al mango y... el terror absoluto.

7 de agosto

"Querido Diario: Todavía no puedo dormir pensando en Elexis. Peor aún, hay dos juegos que me quitan el sueño. Nadie debería perdérselos. Ambos proponen experiencias únicas, tanto en el modo solitario como en multiplayer. Uno, Alien versus Predator. ¡Qué maravilla! Desde la época de Doom que no sentía tanto pánico. Probé de jugar como un Marine, porque tiene las armas más poderosas, pero es débil. Luego lo hice como un Alien, mi preferido, correteando por los techos, en la oscuridad, mordiendo y siseando; y después como un Depredador, mimetizándome con el

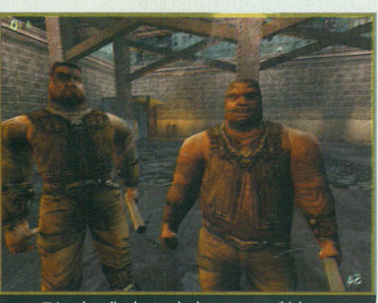
entorno para atacar, aullando a la luna con cada trofeo humano. El multiplayer es bestial. Por ejemplo, utilizando la Speargun del Predator con la función de zoom, uno logró arrancar mi cabeza de Marine y empalarla en la pared. El otro juego para el insomnio es Kingpin. Tiene un multiplayer impresionante. El viejo engine de Quake II todavía hace milagros. Bien, por mi parte, he intentado mejorar; mantenerme sereno, emboscar, apuntar y esquivar sin desesperarme ni gritar como condenado. Un fracaso. Los nervios me traicionaron. Alguien se dedicó a probar el lanzallamas conmigo. Otro se quedaba quieto escribiéndome insultos sin que yo pudiera acertarle. Los demás me agarraron a los fierrazos. Y encima el Boss, con su maldita escopeta... Por eso he decidido intentar lo imposible."



Kingpin: El viejo engine de Q2 en su mejor conversión.

19 de agosto

"Querido Diario: Perdón por no haberte escrito hasta ahora. Estoy abandonando la provincia de Wu Tai Chan, en el Tibet. Este tren me llevará directamente a la capital china, y desde allí abordaré el primer vuelo con destino a mi país. He regresado al templo Shaolin, casi perdiendo la vida cuando el guía me traicionó, pero he conseguido lo que buscaba. El precio que debí pagar fue tremendo. Para entregarme el Amuleto de Karmack-ai-aik, de cuya existencia había oído en mis días de aprendiz, los condenados monjes me hicieron probar una novedosa técnica marcial, consistente al parecer en golpearme con puños, codos y pies enfundados en sacos cargados de rocas. Ya no importa, pues conseguí el Amuleto. Espero sanar pronto y que me quiten estos incómodos vendajes de momia manchados con desinfectante. En fin, no puedo seguir, es muy cansador escribir sosteniendo el lápiz con los dientes flojos."



La adrenalina brota a borbotones en multiplayer.

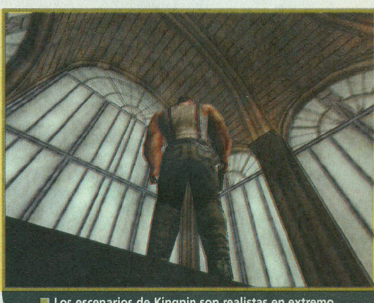
28 de agosto

"Querido Diario: ...Me pregunto qué podría pasar cuando en el futuro, digamos, dentro de unos quince años, la tecnología virtual haya evolucionado lo suficiente para generar un entorno casi real ante nuestros ojos. Cuando imágenes, sonidos y olores nos envuelvan, y todo tenga consistencia física para nuestro cerebro. ¿Podremos resistir el impacto emocional? ¿Podrá nuestra mente distinguir la realidad? Por lo pronto, esta noche voy a demostrar mi flamante habilidad. Ya la revista estará en imprenta y, como siempre todos se van a reunir en la Editorial para jugar en red, esperando humillarme, ¡a mí, al Gran Charlie, poseedor del Amuleto de Karmack-ai-aik! ¡Mi mayor deseo está a punto de cumplirse! Ahora tengo reflejos sobrenaturales y un asombroso instinto. Ni se imaginan lo que les espera. De todas maneras, siempre es bueno conocer los niveles. Hoy toca Alien vs. Predator. ¡Practicaré y seré el Rey de la Colina!"

Aquella era la última anotación. Cierro el diario de mi amigo y me pongo de pie.

¿Cómo había muerto Charlie? El 28 de agosto a la noche no fue a la Editorial. A la mañana siguiente lo encontramos en su sillón, frente a la computadora encendida, con el torso destrozado hacia afuera. La habitación era un asco. Recuerdo que todos nos miramos con curiosidad. Ahora me explico lo que ocurrió. De alguna increíble manera, ambos mundos, el real y el virtual, se habían fundido en torno a él, que conservaba los ojos desmesuradamente abiertos al espanto. Había estado jugando como Alien. Si un monstruo había surgido de su pecho, ya no estaba allí. Sin embargo, Charlie aún respiraba. Lo trasladamos al hospital y estuvo en coma durante una semana. Logró sobrevivir. Y el equipo de XPC preparó una fiesta de bienvenida.

El resto es mi culpa. Charlie finalmente sufrió mi ignorancia. Ahora lo sé. Tratando de aliviar su aburrimiento, mientras permanecía internado en el pabellón de terapia intensiva, le regalé un ejemplar del Ananga Ranga, el milenario tratado hindú sobre el arte de amar. Pensé que podría intentarlo de nuevo con Elexis, y una ayuda no le vendría mal. Sin duda, Charlie había conservado puesto el Amuleto cuando lo estaba leyendo, y sus salvajes deseos se cumplieron. La extraña inscripción en su lápida lo confirma: el Rey de la Colina, el vencedor. Bien, al menos, habrá perecido feliz. Sonreía cuando lo encontramos. Tenía las manos crispadas sobre el pecho, como sosteniendo dos globos, pero estaba más tieso que una bolsa de cemento.

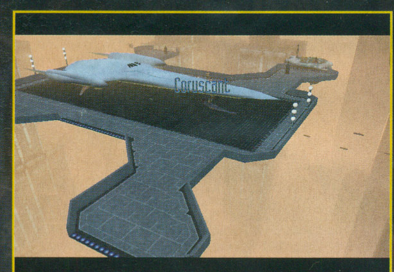


Los escenarios de Kingpin son realistas en extremo.

El sol empieza a esconderse. La larga sombra de una cruz se proyecta sobre la piedra. Coloco la pesada libreta negra y el amuleto en un montoncito, sobre la tumba, esperanzado en oír una vez más la voz gangosa de Charlie, y abandono el cementerio. Es una tarde helada.

STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA

Guía básica de armas, tácticas y la solución a los últimos 3 niveles



Por Maximiliano Peñalver

9 CORUSCANT

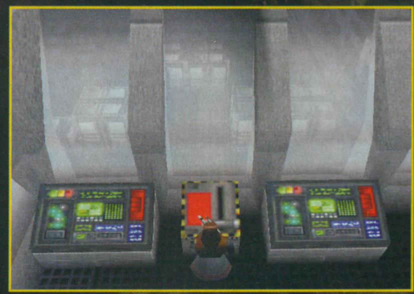
Personaje bajo nuestro control: **Capitán Panaka.**
Personajes controlados por la CPU: **Reina Amidala.**
Objetivo: **Buscar una manera de llegar al Senado junto a la Reina.**

Comenzamos el nivel controlando por primera vez al Capitán de la guardia de la Reina Panaka. Nos encontramos en una plataforma aérea, luego del desembarco para concretar nuestro encuentro con Palpatine en el edificio del Senado. Recogemos el armamento (que se encuentra en las cercanías de la nave) y vemos como nuestro transporte es destruido. Luego recogemos la otra arma que se encuentra en la otra punta de la plataforma y eliminamos a todos los enemigos que aparezcan, siempre cuidando el bienestar de la Reina. Una vez que terminemos, hablamos con el robot para que nos lleve a la oficina de turismo y una vez allí, entramos.

Hablamos con todos los que podamos y averiguamos en donde se encuentra el senado. Hasta que encontremos al robot que vende los pasajes para el tour. Obviamente no tenemos un mango y los pasajes tienen un costo, así que volvemos unos pasos atrás (donde está el R2 y un tipo vestido de blanco) y salimos a una plataforma exterior en la que se encuentran dos hombres (bah, un ser humano y otro ser "galáctico") este último nos ofrece dos boletos por 50 créditos cada uno. Hablamos con el otro y le vendemos nuestros prismáticos por 100 créditos. Cuando intentemos comprarle los pasajes al otro va a tratar de hacerse el gil y cobrárnoslos más. Hacemos el intento de que nos los cobre menos o sea 50 por los dos. Se va a enojar y nos va a decir que lo quisimos estafar. Le hablamos de vuelta y le decimos que "realmente necesitamos esos pasajes" y los sacamos por 50 mangos menos.

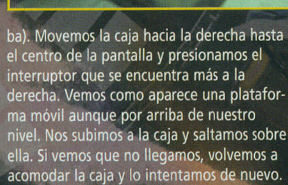
Volvemos y atravesamos la puerta que nos conduce al ansiado tour, sólo para decepcionarnos al darnos cuenta de que ahuyentan a nuestro transporte antes de que nos podamos subir. Una vez eliminados los atacantes, nos tiramos a donde están las cajas. ¿Recuerdan el Sokoban? Bueno, prepárense para algo similar, aunque bastante más fácil.

En el pozo hay dos cajas que podemos mover, aunque una por el momento está protegida por un campo de fuerza. Ubicamos la otra y la posicionamos como para poder subir a la sala de control. Movemos la palanca para desactivar el campo de fuerza (ésta también sube y baja la plataforma por la que nos tiramos) y así



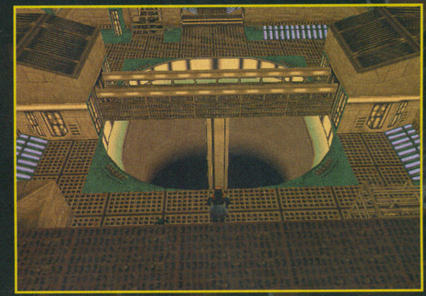
liberamos la otra caja. Esperamos a que se encienda la luz verde de nuevo y lo volvemos a presionar. Con esto volveremos a bajar la plataforma. La otra palanca deberemos obviarla ya que le da una patada a una unidad R2, que desde ese momento nos perseguirá enojado, si sucede, lo eliminamos sin remordimientos.

Entretanto notarán que la Reina es secuestrada, como se imaginarán esto es inevitable, así que continuamos con lo nuestro. Bajamos y nos dirigimos a la caja que antes estaba tras el campo de fuerza y la llevamos sobre la plataforma que sube y baja, ubicándola sobre la derecha de la misma. Volvemos al panel de control y subimos la plataforma. Bajamos y arrastramos la segunda caja hasta la plataforma para poder trepar (recuerden que ahora está arri-



ba). Movemos la caja hacia la derecha hasta el centro de la pantalla y presionamos el interruptor que se encuentra más a la derecha. Vemos como aparece una plataforma móvil aunque por arriba de nuestro nivel. Nos subimos a la caja y saltamos sobre ella. Si vemos que no llegamos, volvemos a acomodar la caja y lo intentamos de nuevo.

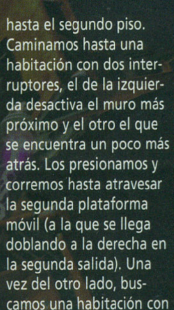
Una vez del otro lado, eliminamos a todos los enemigos que se nos crucen. La única puerta está cerrada pero podemos acceder a la cornisa de la derecha. Nos metemos en las ventanas y presionamos los interruptores hasta llegar a un pasillo con unas puertas. Llegamos a un cuarto con un ser azul. Movemos la caja que se encuentra a la derecha y accedemos a una habitación con energía, también si presionamos un panel oculto en la pared encontraremos armamento. Seguimos nuestro camino y nos encontramos en una habitación con varios seres que venden cosas. Nos dirigimos al vendedor de "chokies" y gracias al ahorro en los pasajes compramos una caja. Subimos las escaleras y nos metemos en el único



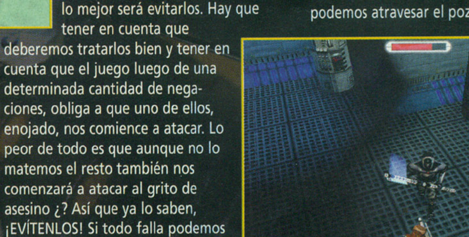
ascensor al que tenemos acceso. Luego de disfrutar de una hermosa aunque algo oblicua vista de Coruscant, llegamos a una habitación en la que tendremos que demostrar nuestras habilidades para esquivar tiros y matar aliens, ya que aparecerá una media docena. Una vez que desaparezca el campo de fuerza, nos subimos a la plataforma que nos llevará aún más abajo en esta altísima ciudad.

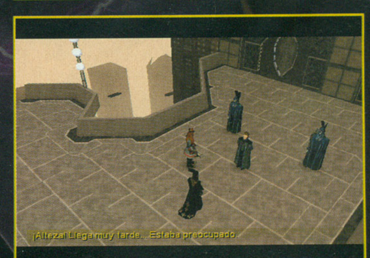
Este lugar está lleno de vagabundos que nos pedirán comida y dinero. Y aunque los tenemos Panaka parece ser que de vez en cuando no quiere dárselos, así que lo mejor será evitarlos. Hay que tener en cuenta que deberemos tratarlos bien y tener en cuenta que el juego luego de una determinada cantidad de negaciones, obliga a que uno de ellos, enojado, nos comience a atacar. Lo peor de todo es que aunque no lo matemos el resto también nos comenzará a atacar al grito de asesino ¿? Así que ya lo saben, ¡EVÍTENLOS! Si todo falla podemos matarlos, ya que lo único que perderemos será munición (y si andamos mal de reflejos, energía).

En este laberinto subterráneo, lo que deberemos hacer es encontrar a la princesa y escapar. Todos los pasillos están obstruidos por plataformas que podemos bajar mediante los correspondientes interruptores. Ni bien entramos recorremos bien este primer piso y una vez que lo hayamos inspeccionado por completo, llamamos a la plataforma y nos QUEDAMOS parados en ella para que nos lleve



hasta el segundo piso. Caminamos hasta una habitación con dos interruptores, el de la izquierda desactiva el muro más próximo y el otro el que se encuentra un poco más atrás. Los presionamos y corremos hasta atravesar la segunda plataforma móvil (a la que se llega doblando a la derecha en la segunda salida). Una vez del otro lado, buscamos una habitación con unas cajas apiladas, nos subimos donde hay tres y empujamos la de arriba para conseguir la llave blanca de acceso. Buscamos el panel blanco y lo activamos, detrás de la puerta que se abre nos encontramos con un tipo al que eliminar y con la Reina. Nos vamos por donde vinimos, no sin antes recoger la llave de acceso roja que deja tirada el pobre secuestrador que acaba de morir. Buscamos el panel rojo, lo activamos y nos subimos en el ascensor. Llegamos a un pozo abismal. Tranquilos. La forma de pasarlo es sencilla. Usamos el interruptor de la derecha. Esto cierra la puerta de salida, aunque nos descubre otro interruptor, que nosotros deberemos activar. El puente gira y podemos atravesar el pozo. Giramos a la





izquierda y activamos el interruptor que esta al lado de la reina, con esto el puente vuelve a cambiar de posición. Vamos a la punta opuesta de la habitación y activamos el otro interruptor. Se mueve una estructura que bordea el cuarto. Ahora vamos al primer interruptor que pulsamos al llegar y escucharemos el sonido de la puerta que se acaba de abrir. Volvemos al otro interruptor, sin cruzar el puente y lo usamos para mover nuevamente la estructura. Ahora sí, pasamos por la puerta que se encuentra abierta y despejada. Llegamos a un ascensor que nos lleva a la puerta de salida de este sector, que está protegida por una clave. La misma es "Coruscant tiene atardeceres preciosos". Entramos y nos tendremos que enfrentar a un mercenario de Coruscant. Ojo que nos bloquea los disparos láser por lo que habrá que dispararle cuando esté de espaldas o calcularle con el rebote de nuestra arma. Igualmente si nos queda munición del arma de Panaka será fácil eliminarlo. En la pelea tendremos que tener cuidado con la Reina de que no la palme por los tiros de rebote. Una vez que lo derrotemos (no es tan difícil) entramos en el ascensor y tras cruzar la plataforma móvil, pasamos de nivel.

10 Asalto a Theed

Personaje bajo nuestro control: **Reina Amidala y Obi-Wan Kenobi.**
Personajes controlados por la CPU: **Capitán Panaka y Qui-Gon Jinn.**
Objetivo: **Alcanzar el palacio con Amidala y Obi-Wan por su lado, comenzar la pelea con Darth Maul.**

Estos dos últimos niveles son algo difíciles, sobre todo porque no hay muchos lugares donde recargar energía, además no ayuda el hecho de que vamos intercambiando de personaje y se MANTENGA el nivel de





energía cuando volvemos a utilizarlos. Así que ya lo saben, si estamos flojos de energía, mejor recomenzar el nivel o cargar un partido anterior mientras estemos a tiempo.

Empezamos con Obi-Wan Kenobi (aunque por unos momentos) caminamos por los alrededores y recogemos el arma que esta por ahí. Luego entramos en el hangar y tras el encuentro con Darth Maul, pasamos a usár a la Reina.

La Reina comienza con su Bloqueador de Androides que realmente no sirve para nada, por lo que urgentemente deberemos recoger todas las armas que podamos. También deberemos estar alertas al inepto de Panaka, que en este nivel es muy propenso a morir, sobre todo por la inteligencia artificial de la máquina (si es que podemos llamarla así) que hace que nuestros propios soldados le peguen a él si está en la línea de tiro. Por suerte, la compu sí se da cuenta de no dispararnos a nosotros, por lo que en todo caso, podemos ponernos entre los soldados y Panaka para que no lo maten.

Tomando estas precauciones (y por favor GRABEMOS DE VEZ EN CUANDO) esta primera parte es caminar y caminar hasta llegar a un "cañón de tiro muy continuo" (según el manual) o una torreta de masacre como nos gusta llamarla a nosotros. Luego de eliminar a todo lo que se viene, seguimos avanzando hasta que la máquina nos obliga a controlar a Obi-Wan Kenobi.

Aquí comienza la pelea contra Darth Maul. Le tenemos que dar duro (y sólo con el sable) hasta que la energía le llegue a la mitad. En ese momento escapará. Deberemos estar atentos a nuestra energía (hay un paquete de salud cerca de una de las naves) y antes que Darth Maul se raje, lo ideal sería recargarnos.

Volvemos a controlar a la Reina. Cruzamos las puertas destruidas y (teniendo mucho cuidado con los robots) avanzamos lentamente. Ayuda: no siempre es bueno ir a lo loco. De hecho en este juego conviene mucho más ir caminando lentamente y eliminar a los enemigos a medida que aparecen y no encontrarnos rodeados de ellos y





muertos antes de que lleguemos a presionar el gatillo. Con estas recomendaciones en cuenta, seguimos avanzando por el nivel. Siempre que Panaka se retrase, lo espe-



ramos o le decimos que nos siga. Si se detiene, investigamos bien el próximo tramo y luego le damos la orden de que nos siga.

Una vez que lleguemos al portal del jardín (el lugar en que cuando estuvimos en el nivel 5 había un Tanque de Batalla) nos encontraremos con que la puerta está bloqueada. Hablamos con el soldado herido y luego con la unidad R2 que nos abrirá la puerta de al lado. Entramos y le pegamos un tiro al generador de energía. Salimos rápidamente porque es muy probable que Panaka no se las arregle solo del otro lado. Nos dirigimos a la derecha (a la parte de arriba a las cárceles en las que liberamos prisioneros en el nivel 5) y un ex reo nos dará un lanzador de misiles de protones y munición. Rompemos el escudo de energía con el lanzador de misiles (y guardamos el resto para una escena clave del próximo nivel) y lo seguimos a Panaka hasta un pequeño balcón, momento en el que volvemos a controlar a Obi-Wan...

Seguimos peleando con el maldito de DM. Cuando se vaya por una pasarela negra, lo seguimos. Intentamos llegar hasta él, pero irremediablemente se derrumbará parte de la pasarela y nos caeremos a la parte inferior de la habitación. Esperamos a que se desactive el campo de fuerza azul y nos introducimos por una pequeña entrada para dar por terminado el nivel.

11 LA BATALLA FINAL

Personaje bajo nuestro control: **Reina Amidala y Obi-Wan Kenobi.**
Personajes controlados por la CPU: **Capitán Panaka y Qui-Gon Jinn.**
Objetivo: **Capturar al Virrey con la Reina y vencer a Darth Maul.**

Esta vez comenzamos con la Reina. Hablamos con los soldados. Entramos en la puerta de la derecha y movemos la caja hacia la izquierda. La empujamos hasta la habitación de enfrente y la usamos para encaramarnos hasta poder presionar el interruptor. Entramos donde están los prisioneros y obtenemos la llave blanca.

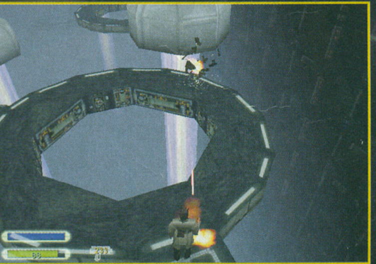
Salimos nuevamente al sector donde comenzamos y usamos la tarjeta en el lector, esto nos abre la puerta. Pasamos a controlar a Obi-Wan Kenobi.

Este ultimo nivel con Obi-Wan lo recorreremos entre los abismos donde se desarrollaron los últimos eventos de la película,



con la excepción de que tendrá que recorrer un camino mucho más largo para llegar a Darth Maul.

Ni bien empezamos recorremos las plataformas hasta llegar a ver la pasarela principal que recorre el gigantesco escenario. Allí DM y QGJ se están dando para el campeonato. Nosotros empezamos por matar al androide que está en el círculo y vemos la forma de llegar a la parte izquierda del escenario. Seguimos siempre hacia la izquierda y pasamos por los círculos con los campos de fuerza hasta llegar a un camino sin salida. Subimos por el ascensor y nos bajamos cuando llegue a su máxima nivel. Observamos que hay una puerta del otro lado. Para llegar hasta la siguiente plataforma deberemos realizar un doble salto. Una vez hecho atravesamos la puerta y matamos a todos los androides del lugar. Seguimos hasta la siguiente puerta y empezamos a caminar por la pasarela. El primer interruptor enciende las luces. El del final apaga los campos de fuerza. El del medio (que hay que rodearlo para activarlo) y el que esta enfrente (en él tendremos que usar la Fuerza para encenderlo) unen las distancias para que podamos cruzar el abismo. Salimos de este cuarto, matamos a los robots y pasamos a siguiente habitación, avanzamos hacia el círculo y pasamos nuevamente a controlar a la Reina.

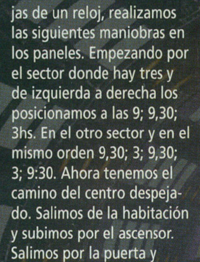


Buscamos todas las armas de las habitaciones cercanas al comienzo y eliminamos a todos los enemigos visibles. Luego vamos hacia la izquierda hasta el final del pasillo. Aquí la paciencia es clave ya que salen docenas de robots y varios Droidekas. Al llegar al fondo encontramos una puerta, entramos y nos encontramos con dos más, la de la izquierda contiene el lector de pases azules y la de la derecha un recuperador de energía. Igualmente seguimos avanzando un poco y nos metemos en la siguiente puerta a la izquierda para recoger el pase azul. Volvemos atrás hasta el lector y lo activamos.

Seguimos nuestro camino hasta llegar a una habitación muy grande con el lector de pases rojos y muchas columnas. Ahora y en una de las jugadas más sucias de todo el juego encontramos el pase rojo en la parte superior de una de las columnas. Usando las dos cajas que hay en la habitación las apilamos y obtenemos el pase. Para lograrlo solo basta con poner una caja en el piso de abajo, justo debajo del tramo de pasamanos faltante del piso superior y arrojamos la caja de arriba sobre la de abajo. Una vez que lo logramos usamos el pase y entramos en la siguiente habitación y la Reina comienza su

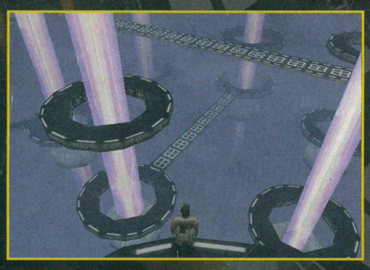
descanso mientras...

Obi-Wan sigue en su intensa búsqueda por un camino hacia Darth Maul. En esta sección tendremos que intentar atravesar todo el lugar hasta la otra punta. Primeramente nos subimos al ascensor y nos bajamos justo en el aro del medio (el ascensor no para, tenemos que tirarnos) y saltamos al círculo de enfrente. Seguimos hasta el fondo y saltamos a un nuevo ascensor con un doble salto cuando esté en la posición más baja posible, para no seguir de largo y caernos al precipicio. Una vez arriba,









seguimos nuevamente el único camino disponible hasta llegar a una habitación con una rejilla, una plataforma y dos interruptores (uno de los cuales esta semi-oculto en el pequeño balcón de la derecha. Pegamos un doble salto y lo activamos. Nos dejamos caer y bajamos la plataforma. La volvemos a activar y nos subimos para que nos lleve una vez más a la parte superior de la pantalla. Ahora podemos sacar una caja que estaba oculta tras la rejilla. La extraemos y la tiramos a la parte de abajo. La llevamos a la pantalla donde están los campos de fuerza y la utilizamos para subirnos a la torre de control a la izquierda de la entrada.

Si tenemos en cuenta de que cada campo de fuerza cuenta con dos barreras e imaginándonos que los monitores son las agujas de un reloj, realizamos las siguientes maniobras en los paneles. Empezando por el sector donde hay tres y de izquierda a derecha los posicionamos a las 9; 9,30; 3hs. En el otro sector y en el mismo orden 9,30; 3; 9,30; 3; 9:30. Ahora tenemos el camino del centro despejado. Salimos de la habitación y subimos por el ascensor. Salimos por la puerta y comenzamos el ultimo tramo con la Reina.

Eliminamos a todos los robots. Realmente son muchos y además ayudados por los temibles Droidekas por lo que será de gran ayuda utilizar los misiles que nos quedaron del escudo en el nivel anterior. Una vez que terminemos con todos, subimos las escaleras. Una vez arriba nos metemos por la puerta izquierda. Salimos por la ventana y caminamos hasta la otra por la cornisa, recogemos la energía y matamos a los robots. Mediante una puerta que se encuentra en ese sector podemos acceder al trono. A través de la otra volvemos al área con las grandes escaleras. Entramos en la del trono y matamos a todos los androides. Hablamos con el Virrey y cuando llame a los otros androides, los eliminamos y capturamos al Virrey, dando por terminada la tarea con la princesa. Ahora sólo falta que Darth Maul tenga su merecido a manos de Obi-Wan.

Hacemos caminar al joven Padawan por la derecha del círculo. Debajo hay un ascensor. Saltamos sobre él mientras está en movimiento, en el momento en que este subiendo. Otra vez tenemos que bajarnos en el nivel del medio aunque no pare en ese lugar. Saltamos a la siguiente plataforma y nos dirigimos al próximo ascensor. Este tiene cuatro niveles y nosotros tenemos que bajar una antes del más alto. De ahí pasamos al último círculo y desde ahí por fin accedemos a la pasarela. Caminamos hasta la puerta (tranquilos que no se va a romper en ningún lado) y atravesamos la puerta. Vamos hasta el final de los campos de fuerza rojos (igualitos a los de la peli) sólo para ver como nuestro maestro Qui-Gon Jinn muere a manos del &%$"$%·$ de Darth Maul. Es hora de dejar de ser un Padawan común y corriente y convertirnos de una vez por todas en Jedis hechos y derechos.

Esta es la pelea final. D.M. esta esperándote listo para lanzarnos un rayo de "Fuerza" rojo en cuento entremos, pero podemos pararle el carro usando la nuestra. En los costados del nivel hay dos compartimientos con energía (los vamos a necesitar) y en el medio de la habitación un abismo cruzado por una pasarela.



A DM lo podemos matar a sablazos o lanzándolo al abismo. Sobre todo esto último será posible mediante el uso de la noble Fuerza y de los no tan nobles misiles de protones. De una forma o de otra, una vez que lo hagamos boleta, nos acercamos a Qui-Gon Jinn y disfrutamos de la escena final. Luego comenzará nuestra depresión por la espera del Episodio II pero eso... eso es otra historia...

ACCION / ARCADES

Battlezone: The Red Odyssey

Mientras estén jugando, presionen [Shift] + [Alt] y luego usen cualquiera de estos códigos.

tebuffy - Indestructible
tedeadite - Municiones infinitas
terat - Recursos infinitos
tedontdie - Ver el mapa completo
tenerd - Habilitar la vista satelital sin necesidad de construir una torre de comunicaciones

Mortyr

Una vez que hayan empezado a jugar, presionen la tecla "`" (está a la izquierda del 1) para activar la ventana de diálogo y escriban los siguientes códigos:

.prezes - Inmortal
.wp - Todas las armas y todos los objetos
aim off - Deshabilitar la puntería automática
aim on - Activar la puntería automática
.did - Ver la cantidad de cuadros por segundo
.diz - Ocultar la cantidad de cuadros por segundo

ESTRATEGICOS

Dungeon Keeper 2

Para que estos trucos funcionen, primero empiecen a jugar en cualquier nivel, presionen [Ctrl] + [Shift] + C y usen cualquiera de los siguientes códigos.

do not fear the reaper - Pasar de nivel
feel the power - Todas nuestras criaturas suben a nivel 10
this is my church - Habilitar todas las estructuras que pueden ser construidas
fit the best - Habilitar todas las estructuras y todas las trampas
i believe its magic - Habilitar todos los hechizos
show me the money - Conseguir más dinero
now the rain has gone - Ver el mapa completo

Para empezar a jugar en el nivel que quieran, solamente abran una ventana de DOS y carguen el juego con el comando:
dk2.exe -level [nombre del nivel]

Los nombres de los niveles son los siguientes:

level1	level8	level14	secret1
level2	level9	level15a	secret2
level3	level10	level15b	secret3
level4	level11a	level16	secret4
level5	level11b	level17	secret5
level6a	level11c	level18	
level6b	level12	level19	
level7	level13	level20	

Railroad Tycoon 2

Para que este truco funcione, primero van a tener que instalar el patch que lo lleva a la versión 1.53.
Una vez que lo hayan hecho, empiecen un juego nuevo, presionen [Tab] y escriban nowreck.
Si tienen la versión correcta del juego, cuando usen este código deshabilitarán las colisiones entre los trenes y de ese modo ya no tendrán que volver a preocuparse por los molestos accidentes.

Hidden & Dangerous

Presten atención antes de usar estos trucos, porque sólo funcionan en la versión 1.0 de juego (así viene originalmente).
Si instalan el patch que lo lleva a la versión 1.1, por más que lo intenten, no podrán usar ninguno de los trucos.
Para activar los códigos, primero seleccionen la opción que dice "Credits" y una vez ahí escriban iamcheater, para habilitar los trucos.
Si lo hacen bien escucharán un "click" que les indicará que los trucos ya pueden ser usados.
Ahora empiecen a jugar y durante el juego escriban cualquiera de estos códigos.

nohits - Invulnerable a las balas
goodhealth - Recuperar toda la energía
allitems - Conseguir todas las armas con sus municiones al máximo.
openalldoor - Abrir todas las puertas (en caso de que haya alguna en el nivel en que estén jugando)
killthemall - Matar a todos los enemigos
resurrect - Revivir a todos los soldados aliados que hayan sido eliminados
gamedone - Completar la misión
gamefail - Perder la misión
laracroft - Hace que el soldado que estamos usando tenga una cara parecida a la de Lara y en ocasiones cambia la ropa del personaje
enemyf - Ver a los enemigos que están delante de nosotros
enemyb - Ver a los enemigos que están detrás de nosotros
playercoords - Mostrar las coordenadas del jugador
funnyhead - Cabezas gigantes
debugdrawwire - Ver los esqueletos de todos los modelos del juego (modo "Wireframe")
quickload - Cargar el "Savegame" de la misión que están jugando en ese momento
debugdrawvolumes - Muestra la forma en la que los objetos están agrupados

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



LA CARTA DEL MES

La evolución de las computadoras es un asco

Xtreme PC:

Hola, me llamo Pablo Ferrer, tengo 15 años y vivo en Temperley. Esta es la segunda vez que les escribo, la primera carta no me la publicaron (debe haber sido una m....., aunque hay cartas que publican que son bastante malas, sin ofender su criterio de elección.

Bueno, me parece que les tengo que explicar el por qué del título: Hace poco que tengo la computadora (Pentium II 300). Cuando me la compré, era la mejor, The Best of the Best, y ahora sólo me sirve para jugar al Pac-Man. El otro día intenté instalar el Braveheart que me trajo el CD de la Xtreme ¿y qué les parece que pasó? Necesitaba placa aceleradora. Yo tengo una placa que acelera 2D a 3D, pero no le alcanzaba, quería más y más. Fui a averiguar cuánto me salía una Voodoo2 (muy cara para mi presupuesto) y no pasó ni un mes, que ya había salido la Voodoo3 3000 AGP a $260. Ni que ahorrara un año seguido, y seguramente en uno o dos meses ya iba a ser la peor de todas, y lo que me dio mucha bronca fue que ahora están saliendo todos los juegos de estrategia en 3D y la gran mayoría no me van a andar, y yo amo los juegos de estrategia.

Con la impresora me pasó lo mismo que con la compu, me la compré no hace mucho y ahora no es muy buena que digamos. Por ejemplo, un amigo mío, Matías, se pudrió de la evolución de la computación, a tal punto que ahorró y se compró una Playstation. Ahora no tiene problemas sufriendo si tal juego le va a andar o no se le va a ver bien, o si lo va a ver lento, etc.

Todo lo que tengo me salió un huevo, juntando peso por peso con mi vieja. Soy consciente de que es muy importante evolucionar en la computación: Por ejemplo internet, que es un milagro. Lo único que me jode es que sea tan caro. Al final con todos los agregados que le tenés que hacer, terminás gastando una fortuna. No todo el mundo se puede gastar todos los meses $200, $300 (solamente los ricachones). Una de las razones de por qué esta revista está tan buena y copada, es por su precio tan accesible, porque en un mes yo, y supongo que muchos chicos más pueden juntar $6,90.

Quiero agregar que el correo de lectores es muy piola, donde los chicos pueden expresarse libremente y no sólo publican las cartas que dicen muy buenas cosas de la revista. En una oportunidad leí en un número que habían publicado una carta que hablaba pavadas de la revista. Yo, y hablo en nombre de todos los fieles lectores, que supongo piensan lo mismo que yo, opinamos que el pibe que escribió esa carta debe estar mal de la cabeza y que todo lo que escribió en esa carta son puras mentiras. Está demás decir todo lo bueno de la revista, así que no digo nada. No cambien nunca, sigan haciendo la revista que es súper, híper E-X-T-R-A-O-R-D-I-N-A-R-I-A, espero cada día con ansias para llegar a fin de mes para comprarla, de tantas veces que las leo las que tengo se me van a gastar.

¡Gracias!

Pablo R. Ferrer
Témperley

Bueno, Pablo, gracias por tus palabras. Se nota que sos uno de esos "fieles", aunque personalmente no coincido del todo con vos en lo de las cartas con opiniones contrarias, ya que si vienen con buena onda y ganas de darnos una mano, muchas veces ayudan a que la revista mejore mes a mes. El tema de las computadoras es bastante complicado, ya que sin duda es difícil estar al día con toda la tecnología que sale mes a mes, pero me parece que la solución es no desesperarse, y comprar alguna placa de 3D (obviamente el tema de tu presupuesto es un dilema, pero tu máquina todavía es bastante rápida). Lo de tu amigo me pareció una buena idea (comprarse una Playstation), aunque todos sabemos que la PC es irremplazable, ya que muchos géneros (como los simuladores de vuelo, estratégicos, acción en primera persona, etc.) no tienen conversiones para las consolas, con lo que te estarías perdiendo una gran parte de esas maravillas que salen todos los meses. Y ni hablar del sonido posicional 3D, la resolución de las nuevas placas aceleradoras, etc.

No sé, esta es mi humilde opinión, pero me gustaría saber qué opinan nuestros lectores, así que ya saben, escríban! :)

Ah! Como lo indica el recuadro bordó, te has hecho merecedor de la carta del mes, por lo cual podés pasar por la Editorial a retirar tu premio. ¡Felicitaciones!

Placas Aceleradoras

Amigos de Xtreme PC:

¿Cómo va todo? Me llamo Flavio Orellana y tengo 18 años, les escribo por primera vez y no puedo dejar de felicitarlos por la excelente revista que hacen mes a mes; mirando los primeros números y los últimos se nota la evolución que llevan a cabo para convertirse en la mejor revista de juegos para PC del país, espero que Next Level experimente el mismo cambio.

Ahora bien, dejemos de lado las "flores" y pasemos a las dudas y preguntas que me torturan el cerebro:

Hace unos cuantos meses y con mucho esfuerzo me compré una placa aceleradora 3D, precisamente la Monster 3D II, y no puedo dejar de maravillarme con los juegos que soporta esta placa, pero ante la inminente llegada de las nuevas placas me pregunto si todavía tiene futuro la casi estándar Voodoo 2 para los juegos que saldrán.

Mi computadora es una Pentium 166 Mhz MMX con 64 MB de RAM, placa de video de 4 MB, y quisiera cambiarle el procesador por un Pentium II 400 MHz, obviamente para no quedarme en el tiempo; mi duda es si para hacer esto debo cambiar la placa madre también y si puedo conservar la placa aceleradora actual o debo cambiarla por una que sea AGP.

Desde ya les agradezco y espero que me contesten, ya que parece que para responder dudas, tienen más prioridad los e-mails que las cartas comunes.

Bueno, les deseo suerte y sigan sor-

prendiéndonos con los Xtreme CDs que nos entregan mes a mes.

Hasta la próxima.

Favio Orellana
Témperley

Bueno, antes que nada quiero aprovechar la carta de Favio para explicar brevemente el tema de las cartas y los e-mails. Obviamente, a medida que el tiempo fue pasando, la cantidad de e-mails fue superando a las cartas "comunes", ya que por una cuestión lógica el tema del e-mail es más rápido. Por otro lado, como habrán visto en los últimos números, mi idea fue que de a poco el Correo fuera un lugar donde los lectores de la revista pudieran intercambiar ideas, y no tanto un lugar donde resolver problemas técnicos, que en poco tiempo más tenemos la idea de canalizarlos por otra vía, para que sea más rápido y útil para ustedes.

Por el otro lado, la cantidad inmensa de correo que llega mes a mes ha hecho absolutamente imposible que se pueda contestar buena parte de lo que llega, así que como regla general, y hasta que instauremos la idea que comenté anteriormente (no quiero decir más de esto para no arruinar la sorpresa), el correo que llegue mayormente se va a contestar por esta vía, o en algunos casos por e-mail. Espero que puedan entender que el asunto me supera totalmente y, aunque todas las cartas y e-mails que llegan a la Editorial se leen (la mayoría con una buena onda increíble, muchas gracias), no todas se pueden contestar. Espero que con esto se entienda que no tenemos preferencia por ninguno de los dos medios.

Acerca del tema de la placa de video, yo te recomendaría el cambio a Pentium II con un motherboard que soporte AGP, y la compra de una de las placas 3D con cualquiera de las nuevas tecnologías. Todas son recomendables y podés ver en la revista la opinión de los especialistas en el tema. Obviamente quedáte con la Voodoo2, que todavía te va a servir, para ir alternando con la nueva placa de video (la mayoría son 2D/3D).

Cómo armar una PC

Hola a todos... les escribo este e-mail para recordarles que en la revista N° 4, la del Tomb Raider con Lara Croft en la tapa... pusieron en la parte de Hardware lo que había que comprar para tener una computadora perfecta, una excelente, una muy buena, y una buena, con todo lo que había que ponerle y cuánto costaba. En esa misma edición dijeron que todos los años iban a publicar lo mismo con todo lo que tiene que tener una computadora. Bueno, ya pasó más de un año de esa edición y no pusieron eso en la parte de hardware ¿Se olvidaron? ¿O a causa de qué no se pudo realizar? Se los pregunto no sólo por mí, sino por todos los lectores a los que nos interesaría tener esos datos ¿No les parece?

Bueno, eso es una parte, la otra es para pedirles si no podían publicar lo anterior, realizarán una MEGA comparación entre la Pentium III y la AMD - K6 III y si hay alguna otra nueva dando vuelta (como Cyrix) también, para que sepamos con qué quedarnos teniendo en cuenta tanto performance como precio; y a su vez publicar también otra comparación entre los 3 mejores tipos de placas aceleradoras que existen (Voodoo 3, Savage 4 y nVIDIA Riva TNT 2 Ultra) y con cuál de sus tres representantes nos conviene más (Diamond, Creative Labs y Teppro) o sea cuál de las nueve tenemos que comprar (3x3 = 9), esto teniendo en cuenta, por supuesto, que no se pueda realizar lo de "Qué computadora comprar".

Sin más, se despide este humilde servidor.

Un saludo enorme y suerte.

Enrique A. Isola
eai@interar.com.ar

La cosa no es tan así. Un informe parecido salió publicado en el número 11 de la revista, que se llamaba "Cómo armar una PC a tu medida", y en él recomendábamos componentes para armar la máquina ideal. De ese informe (que nosotros consideramos como la segunda parte del publicado en el número 4), han pasado ya 12 números, así que muy pronto van a ver otro completo informe, que seguramente va a sacarte muchas de las dudas que tenés. Hay que tener un poco de paciencia...

Team Fortress

Sres. Xtreme Pc:

Les escribo para hacerles una pregunta que me tiene muy intrigado, y ya que soy lector de su revista creo que sólo ustedes me lo pueden aclarar.

La pregunta es la siguiente, como muchas personas, creo yo, soy fanático del juego HALF-LIFE, y me he enterado que existen otros juegos de la empresa Sierra, la cual desarrolló el HALF-LIFE, llamados "TEAM FORTRESS" y "TEAM FORTRESS 2".

Se preguntarán, ¿qué quiero decir con esto? es que estoy tratando de conseguirlo como sea, y nadie lo tiene, de hecho no lo conocen. ¿Existen en realidad estos 2 juegos? ¿Son versiones que aún no salieron a la venta? ¿No han llegado al país? ¿Es un patch para jugar con el HALF-LIFE?

Por favor les pido que me aclaren esta gran duda que tengo.

Gracias y sigan así con la revista que está muy buena.

Cristian Adrián Monteros
cmontero@satlink.com

Sí, los juegos existen. El Team Fortress es, originalmente, un mod (modificación) para el Quake, que con los últimos patches del XCD, Half-Life se puede incorporar al juego de Valve. El TF2, por el otro lado, va a ser un juego nuevo, no una expansión ni modificación, que todavía no está listo, y que principalmente va a jugarse por internet.

Feliz Cumpleaños!

Saludos Xtreme PC:

Son los mejores...(ya están demasiados acostumbrados a los halagos, para que hacerla más larga si cuantas más cartas entren mejor).

Me llamo Christian, tengo 14 años y voy a cumplir 15 el 4 de septiembre. En la pág. 96 dice lo siguiente; NUMERO VEINTITRES EN LOS KIOSCOS EL 3 DE SEPTIEMBRE, el 3 de septiembre cae viernes y yo cumplo el 4, el sábado, así que lo primero que voy hacer es ir a comprar la revista el sábado 4 y si la llegan a publicar (mi carta), deseénme un feliz cumpleaños todos los de la producción de Xtreme PC, por favor (la producción completa, al final el trabajo es de todos).

Quería avisarles que me encanta el trabajo de Sebastián Di Nardo, sobre todo el que hizo sobre el Dungeon Keeper 2, y voy a hacer todo lo posible por conseguirlo (el Dungeon Keeper 2). Cambiando de tema, me encanta el Half-Life, es mi juego preferido, es espectacular y ahora con la Placa 3Dfx, el doble de mejor, es excelente.

Soy hincha de San Lorenzo, me encanta el Burrito Ortega y Aerosmith.

RECOMENDACION: Podrían poner en qué idiomas está el juego o en qué idiomas estaría.

Y por último quería decirles que ¡AMO A MI FAMILIA!, es lo más grande que tengo y seguro ustedes también ¿no?, un gran saludo, de corazón y suerte éste y los próximos años.

PD: Los dibujos que mandé son aparte, hechos por mi hermano, es diseñador gráfico y si tienen algun puesto libre para tomarlo avísenme, chau.

Christian Gabriel Charles
christiancharles@ciudad.com.ar

¡Feliz Cumpleaños de parte de toda la Editorial, Christian! Esperamos que la pases bien, y que la revista que tenés en tus manos (con tu carta publicada) sea un buen regalo de parte nuestra. Por otro lado agradécele los dibujos a tu hermano, y decile que por el momento tenemos todos los puestos ocupados, pero gracias por los dibujos de todas maneras.

Prince of Persia 3D

Queridos Maestros de Xtreme Pc:

Los quiero felicitar por el Xtreme CD ya que éste tiene unas demos espectaculares (cuando jugué al Outcast, la verdad que me impresionó ya que posee muy buena jugabilidad y gráficos aunque sea un demo); pero el motivo de este e-mail es agradecerles por haber sido posible, gracias a ustedes, ver el vídeo de Prince of Persia 3D porque la verdad que este juego me dejó con la boca abierta y se me ha caído muchichisísima baba.

Les quiero preguntar algo:

1)¿Para cuándo aproximadamente está pensado que salga este juego a la venta? (Sean específicos, por favor, ya que he sido un gran fanático de este juego, lo jugaba todos los días sin dormir tratando de buscarle la vuelta al juego pero no la encontraba y nó,nó,nó los pinches nó...... :) chistesito, buscando ese maldito switch para abrir la maldita puerta en el maldito palacio o en el maldito calabozo hasta que me cegaba por mi imaginación y me comía los pinches, ¡oh! mi estomago lleno de agujeros, pasame la curita man :).

2)¿Dónde me puedo bajar el Quicktime 4?

3)¿Ustedes se la pasan jugando a los jueguitos o viven adentro de ellos? Si quieren no respondan ya que puede ser perjudicial para su persona :)

Diego Segobia
dalo@sinectis.com.ar

1) A nosotros nos causó la misma impresión. Al parecer todo está dado (aunque siempre en el mundo de los videojuegos hay sorpresas) para que el Prince 3D esté disponible para antes de fin de año, así que ya saben, crucen los dedos y que no haya ningún contratiempo.

2) En www.quicktime.com

3) Nos la pasamos jugando a los jueguitos cuando no estamos haciendo la revista, que justamente habla de los jueguitos que jugamos ¿Se entiende?

¿La PC es un vicio?

Xtreme PC:

Me llamo Carlo, tengo 15 años y vivo en Don Torcuato. Es la primera y espero que no sea la última vez que les escribo y los quería felicitar por la gran revista, que es la mejor de la Argentina a mi criterio y hasta se puede decir que una de las mejores del mundo (No sigo con los halagos porque sino no terminamos más).

Les quería contar lo que me pasó el mes pasado (cuando me compré la revista n°21). Todo empezó cuando pasé por el quiosco a la vuelta de mi casa y me di cuenta de que había salido la revista. Obviamente no dudé en comprarla y menos con el informe especial que traía sobre el Need For Speed "High Stakes". Quería saber sus opiniones sobre el juego que tanto había esperado, siendo un gran fanático de toda la gama Need For Speed. Llegué a mi casa y no lo podía creer, por fin la tenía en mis manos, luego de haberla esperado durante 30 días que me parecieron interminables. La abrí y delicadamente la empecé a hojear hasta llegar a la página 32 donde se veía una imagen de la gran F50 y me di cuenta que había llegado. Ahí estaba mirándola anonadado simplemente con las imágenes. Empecé a leer, a leer, a leer sin parar hasta que me di cuenta de que lamentablemente había terminado. Pero ese no era el fin, al día siguiente después de haberlo releído como 3 veces me decidí y sin pensarlo fui a un negocio cerca de casa y lo compré. Definitivamente no se equivocaron ni en lo más mínimo, era y es por supuesto el mejor juego de carreras que alguien (por lo menos de este planeta) pueda jugar. No pude parar de jugarlo y lo jugué una y otra vez. Estaba hipnotizado. Ese fue el día que sin duda mejor lo pase (jugando con la PC por supuesto) y todo gracias a ustedes.

Releí lo que escribí, y me di cuenta lo lindo que podía ser jugar a la computadora y más si el juego, como en mi caso, era tu preferido, pero también me di cuenta de que lo que más temía me había sucedido. Me había vuelto un maniático de la computadora y no lo podía evitar.

Por suerte ahora la uso de vez en cuando y mis ratos libres los aprovecho para salir con amigos, jugar a la pelota, leer algo (como XPC) o pasarla con mi flia. Con esto no quiero decir que es malo jugar a la computadora sino que no podemos vivir pendientes y volvernos adictos a ella. Tiene que ser un entretenimiento, no un vicio. Ya sé que me parezco a la Mamá o el Papá de cualquiera de los que están leyendo pero aunque no lo querramos es así.

Bueno eso era todo, Muchas Gracias.

PD: Me pareció muy buena la idea del CD-ROM. Un gran saludo y sigan así que van genial.

Carlo M. Luetto
carlosl@insideo.com.ar

Baldur's Gate

Queridos amigos de Xtreme PC:

¿Cómo estan los creadores de la mejor revista de juegos de la Argentina?, que sin ser menos creo que es comparable a un nivel superior de estas revistas Españolas, que con tal de "vender" un juego lo promocionan hasta la muerte, y caso contrario si quieren matar a un juego también lo hacen como el caso de uno de los mejores juegos, un clásico como EL DIABLO, que a mí me parecié espectacular y una revista española lo mató con sus comentarios UHHHAAA.

Cambiando de tema estoy admirado con la gente de Edusoft por la aparición del Baldur´s Gate en castellano del juego, y si me piden mi opinión es el mejor juego, EL Juego Del Año, en su categoría, ¿Por favor me podrían decir si va a salir la expansión en castellano? Cualquier información sobre mi pregunta será bien recibida.

Su informe sobre el juego me ayudó muchísimo para guiarme, es excelente.

Te digo una info. Yo tengo un AMDK6 II de 400 Mhz, con una Stealth 2000 (Barata), y una Monster II 8M, pero cambié la Stealth por una Viper V550 16M, con la maldita suerte que empecé a tener problemas con el Baldur´s, empecé a buscar y bajé los drivers de Nvidia para el AMD y milagrosamente solucioné el problema.

Otra cosita, en las soluciones del Baldur´s se podía haber puesto, o capaz que uds. no lo sabían que antes de "subir nivel" hay que salvar el juego si no quedaron contentos con los puntos de vida que les dieron. Pueden cargarlo de vuelta y cuando tire los dados nuevamente la máquina, la suerte les puede mejorar.

Y por último no los jodo más, estoy en la parte que acabo de matar a Davaeorn y pensé que era más duro que como lo habían pintado uds. Yo le fuí de frente con 2 elfos (mi Anfitrión e Imoen), el maravilloso Minsc, que es una masa, La novia de Minsc, una clériga que está tranformada en roca en el Carnaval, y el asqueroso Mago que tiene la moral por el piso que lo encontré en las minas de Nashkell, el único truquito que utilizé fue un hechizo de la clériga de "Revivir Zombies" te crea unos 6 esqueletos que atacaron al Mago (no son para nada fuertes), y lo distrajeron mientras yo le daba masa con hechizos, flechas y hondas y ni siquiera me tocó, es más, fue más fuerte el "Chico" que estaba... en el PUENTE DEL VINOARDIENTE, que si uds.

fueran tan amables de decirme que hay que hacer al matarlo (a esta altura sería una locura empezar de vuelta, pero capaz que lo empiece nuevamente con otro personaje), porque aparte de vender sus pertenencias, no encontré ninguna experiencia, ni recompensa por parte de nadie. Como verán recorrí todo el mapa cumpliendo con la mayoría de las misiones como uds. sugirieron, al margen una mina en Nashkell me pidió que le trajera info del marido que estaba en las minas, que tenía un anillo de olivena ¿Uds. lo vieron? yo ni ahí, y otra que el marido se fue en una caravana hacia el sur (estaba en Beregost), que tampoco encontré y mirá que yo capaz no hablé con todo el mundo pero me recorrí hasta el último rincón de todos los niveles.

Bueno amigos, no los molesto más perdonen si me extendí, y si tienen alguna info por la expansión será muy agradecida, cuando lo termine les mando otro mail, a ver si me gustó el final.

¡Chau! Saludos a todos los integrantes de Xtreme PC. Son Xtremendos.

Ezequiel Laterra
elaterra@infovia.com.ar
(amante de los juegos de Rol)

El dato que nos das (acerca de salvar antes de subir el nivel) es bueno, pero no lo incluímos porque no lo creíamos necesario, porque las diferencias que podés llegar a sacar son mínimas. Igualmente ¡gracias!

1) Por el momento está disponible solamente en inglés. No se sabe nada si se va a distribuir en el país la versión en español.

2) El chico que te encontraste en el puente es simplemente un enemigo como cualquier otro, pero con más aguante que los normales. Para lo único que sirve es para subir algunos puntos de experiencia, pero no te olvides que el tope de la experiencia para todos los personajes (sin importar de qué clase sea) es 89.000 puntos. Si llegaste a esa cantidad, es al reverendo gas que te sigas arriesgando a matar bichos demasiado jodidos, ya que la experiencia no te va a subir más. Lo único que te va a servir de ahí en más son los objetos especiales o el dinero que puedas conseguir.

3) Lo que te puede haber pasado con lo del marido de la mina es que hayas agarrado el anillo (que está tirado por ahí nomás y es exactamente igual que cualquier otro) y lo hayas vendido sin querer, o que alguno de tus personajes lo esté usando. La única forma de darte cuenta que es el anillo del marido, es examinándolo y al hacerlo te dice el nombre del dueño (en caso de que sea ése anillo).

4) Lo más probable (para lo de la caravana) es que te haya faltado hablar con alguien.

Half-Life

Hola XPC:

Les escribo con motivo de realizar solamete una pregunta, que es la siguiente: ¿QUE TIENE EL HALF-LIFE QUE ES TAN ADICTIVO?

Para mí que la gente de Valve le puso una especie de mensaje subliminal que nos obliga a seguir jugando y seguir frente a nuestro monitor con cara de idiotas y nuestras madres (mi caso) diciéndonos que lo larguemos, que nos hace mal; porque yo siempre aparecía a las 9 para ver Gasoleros y para cenar.

Menos mal que me puse a jugarlo en vacaciones (de verano) y lo terminé pocos días después de empezar las clases, porque sino ya a esta altura del partido, sabría que me llevaría por lo menos 26 materias, aunque sólo tenga 13.

No se si alguien experimentó esto, pero es una sensación espectacular. Nunca sentí tanto odio por una persona como por este muchachito de traje, que parecía que gozaba viéndonos sufrir, y ni les cuento las ganas que tenía al final de cag.... a piñas.

Realmente, la gente de Valve se merece un aplauso por este universo que crearon junto con Sierra, lleno de aliens asquerosos, tipicos soldaditos yanquis (si alguien se paró a mirarles la cara se dará cuenta que es verdad) y esa especie de ninjas medio raritos (¿hombres o mujeres?). La verdad, es que para mí, este ESPECTACULAR JUEGO MERECE UN 100%, aunque no haya probado el multiplayer (probé por internet, y para mí, es injugable).

Traté de saciar esta sed de Half-Life probando otros juegos, como el Blood 2, Turok, hasta el otro día me puse a jugar al WOLF3D!

Saludos, y desde ya, muchas gracias por escucharme.

Un fanático de HL sin nombre
mrtnf@ciudad.com.ar

¿Viste lo que es el juego? Sinceramente, nunca nos pusimos a pensar si había un mensaje subliminal. :)

Licencia del FIFA

Estimados amigos de Xtreme PC:

Esta es la primera vez que escribo y espero que no sea la última. El motivo es la carta del amigo Leandro Ploder. Tras analizarla no conseguí comprender cómo la AFA no otorga licencia al juego de fútbol más popular del planeta. Sin embargo, juegos como PC Fútbol, Championship Manager 3, y Sensible World of Soccer incluyen equipos, técnicos y jugadores argentinos, con nombre y apellido. ¿Qué clase de licencia ha otorgado la AFA a estos programas?

Es sabido que PC Fútbol, en sus versiones locales, no incluye fotografías, ni escudos, ni videos del campeonato argentino, a diferencia de la versión española. ¿Habrá que preguntarle a Carlos Avila sobre estos "detalles" que se escapan del popular juego de Dinamic? ¿Será que el Negro tiene pensado hacer un juego oficial con todos los ingredientes? Pregunto porque se sabe que la sombra de Torneos y Competencias sobre la AFA es larga, lo que no se sabe es cuánto.

Pero lo que más me llama la atención es esta discriminación de la AFA para con EA Sports. Si Julito Grondona tiene la intención de popularizar el fútbol argentino a escala mundial, tiene en las futuras versiones de FIFA una de las mejores armas a tal fin.

Ojo, también cabe la posibilidad de que la gente de EA se haya burlado de Leandro, teniendo en cuenta que en el juego existe una marcada preferencia por las ligas europeas, sobre todo en la última versión, que incluye varios equipos de Europa que antes no aparecían, además de la Liga Estelar, una imitación de la Liga de Campeones, y encima se redujo el número de equipos brasileros a 8, si no me equivoco. Con todo esto, es muy difícil creer que se preocupan por obtener una licencia de la AFA. Nadie dice que no lo hayan intentado; sólo que no les afecta demasiado.

Fernando Otero
Lanús

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4º "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

TOP TEN

ESTOS JUEGOS QUE SE VIENEN NOS QUITAN EL SUEÑO MES A MES

LOS DIEZ MAS ESPERADOS



1

Quake III Arena

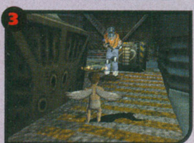
Compañía: id Software / Activision
Género: Acción / Arcades
Descripción: Qué se le va a hacer, el Quake III Arena tiene esa capacidad de volvernos locos todos los meses, especialmente con la salida de los "test" que incorporan nuevos mapas y armas. ¿Para cuándo la versión final de esta maravilla?



2

Prince of Persia 3D

Compañía: Broderbund / Red Orb
Género: Acción / Arcades
Descripción: Y era lógico, luego del impresionante video del Xtreme CD del mes pasado, la tribu se volvió loca y el príncipe subió hasta el segundo lugar. No es para menos, el juego promete una acción imparable, con enemigos por doquier.



3

Messiah

Compañía: Shiny / Interplay
Género: Acción / Arcades
Descripción: Bob (el angelito) está realmente nervioso porque el príncipe lo pasó por arriba. Pero en nuestros corazones seguimos esperando este juegazo, y poder meternos en los cuerpos de nuestros enemigos para generar puro caos.



4

Half-Life: Opposing Force

Compañía: Valve / Sierra
Género: Acción / Arcades
Descripción: ¿Quién no se quedó con las ganas de recorrer un poco más el complejo de Black Mesa, aniquilando alienígenas y soldados sin distinción? Bueno, amigos, el Opposing Force será nuestra oportunidad. ¡Pero recuerden que no será con Gordon Freeman!



5

Indiana Jones and the Infernal Machine

Compañía: LucasArts / Microbyte
Género: Acción / Arcades
Descripción: Y los meses pasan, pero no nuestra ansiedad por tener la oportunidad de jugar a este sensacional arcade, ¡con puzzles que volverán loco al profesor Jones!



6

Planetscape Torment

Compañía: Black Isle / Interplay
Género: Aventuras / RPG
Descripción: El mes pasado tuvimos la oportunidad de verlo en acción, y les podemos decir sin lugar a dudas que este RPG va a ser uno de los mejores títulos del género para 1999. Si te gustan los juegos de rol, éste juego va a ser para vos...



7

Battlezone 2

Compañía: Pandemic Studios / Activision
Género: Acción / Arcades
Descripción: El Battlezone 2 fue uno de los títulos que más nos sorprendieron en la Exposición E3. Ahora, al recordar los espeluznantes efectos de luces, le hicimos justicia al título, que pasó del puesto 11 al 7, ingresando en los Top Ten. La verdad que se lo merece.



8

The Wheel of Time

Compañía: Legend / Epic
Género: Aventura / RPG
Descripción: Que un juego de rol tenga el engine del Unreal es suficiente para que genere muchas expectativas. Pero luego de verlo en acción, y con las increíbles fotos que Legend adelanta mes a mes, sabemos que vamos a encontrarnos con uno de esos "imperdibles".



9

Oni

Compañía: Bungie
Género: Acción / Arcades
Descripción: Este arcade de la gente de Bungie (responsables además del Myth) prometió mucha acción (léase patadas y piñas por doquier) con una niña extremadamente nerviosa y por cierto habilidosa en el arte de inflingir dolor a sus oponentes. ¡Auch!



10

Driver

Compañía: GT Interactive
Género: Acción / Arcades
Descripción: Nada más interesante que tener la oportunidad de regresar a la década del 70, cuando series como Starsky y Hutch reventaban autos sin mosquearse. Nosotros tendremos la oportunidad de ser los choferes "predilectos"de la mafia americana. ¡Ah! La música es un lujo.

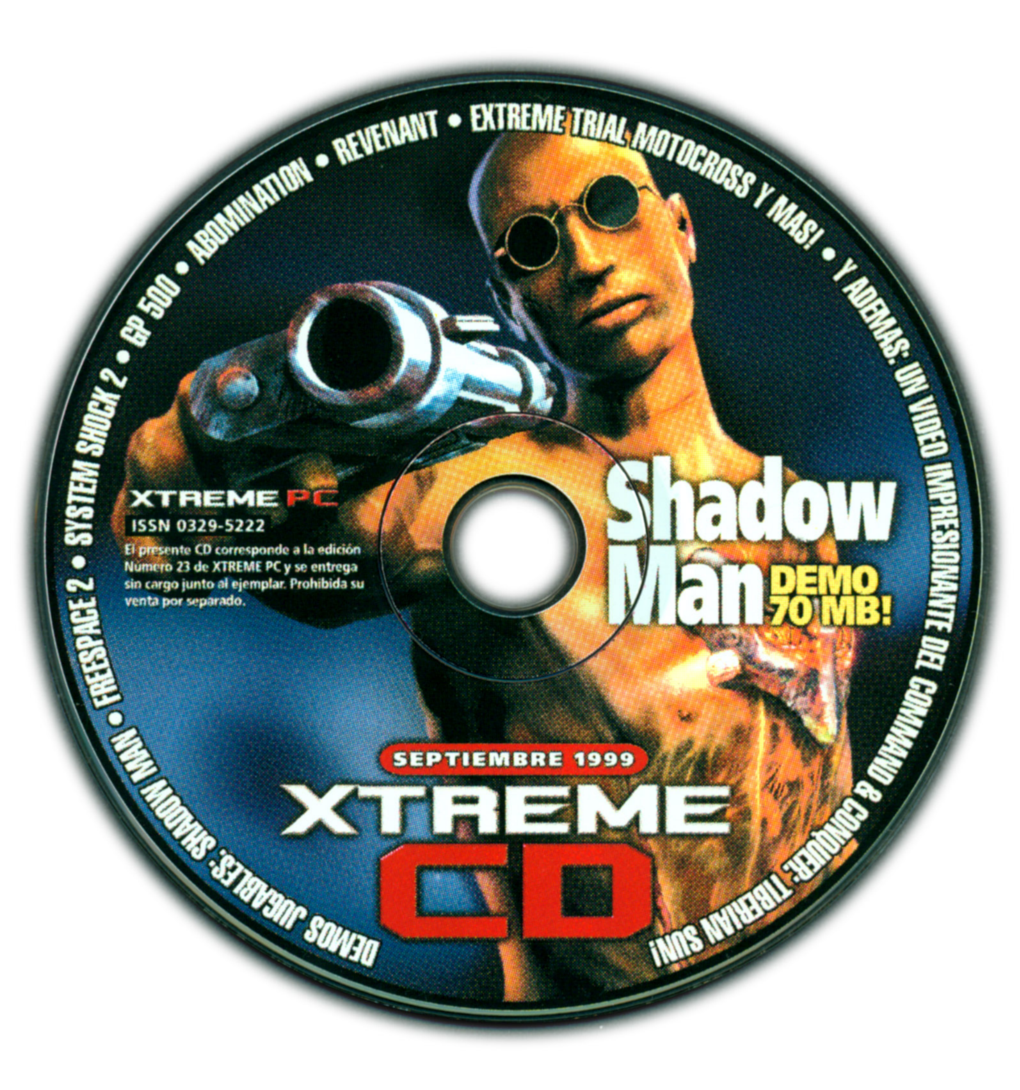
Como podrán ver en esta página, algunos cambios se efectuaron en el Top Ten y en el Termómetro. Lo más sorprendente tal vez sea la inminente llegada de una avalancha de juegos de rol, con títulos imperdibles como Diablo II, The Wheel of Time, Planetscape Torment, Vampire: The Masquerade y la lista sigue, así que vayan poniéndose la armadura y afilando la espada, ¡porque este fin de año se viene con toda la fantasía a cuestas!

Obviamente, los juegos de acción siguen ocupando los puestos de preferencia, pero es notable el avance de los RPG. La pregunta es, ¿Para cuándo unas buenas aventuras gráficas? Ojalá que pronto...

NUMERO VEINTICUATRO EN LOS KIOSCOS EL 4 DE OCTUBRE NO TE LA PIERDAS!

TERMOMETRO

	TITULOS	GENERO
1	Quake III Arena	ACCION / ARCADES
2	Prince of Persia 3D	ACCION / ARCADES
3	Messiah	ACCION / ARCADES
4	Half-Life: Op. Force	ACCION / ARCADES
5	Indiana Jones and...	ACCION / ARCADES
6	Planetscape Torment	AVENTURAS / RPG
7	Battlezone 2	ACCION / ARCADES
8	The Wheel of Time	AVENTURAS / RPG
9	Oni	ACCION / ARCADES
10	Driver	ACCION / ARCADES
11	Freespace 2	SIMULADORES
12	Giants: Citizen Kabuto	ACCION / ARCADES
13	Die Hard Trilogy 2	ACCION / ARCADES
14	Diablo II	AVENTURAS / RPG
15	Vampire: TM	AVENTURAS / RPG
16	Soldier of Fortune	ACCION / ARCADES
17	LOK: Soul Reaver	ACCION / ARCADES
18	Neverwinter	AVENTURAS / RPG
19	GK3: Blood of the...	AVENTURAS / RPG
20	Revenant	AVENTURAS / RPG
21	Unreal Tournament	ACCION / ARCADES
22	Starlancer	SIMULADORES
23	Septerra Core	AVENTURAS / RPG
24	SWAT 3: Close...	ACCION / ARCADES
25	Black & White	ESTRATEGICOS


DEMOS JUGABLES: SHADOW MAN • FREESPACE 2 • SYSTEM SHOCK 2 • GP 500 • ABOMINATION • REVENANT • EXTREME TRIAL MOTOCROSS Y MAS! • Y ADEMAS: UN VIDEO IMPRESIONANTE DEL COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 23 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Shadow Man
DEMO 70 MB!
SEPTIEMBRE 1999
XTREME
CD